EL PEQUEÑO LIBRO DE LOS GRANDES

TRUCOS

5

LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES DE:

REQUIEM
ALPHA CENTAURI
CALL TO POWER

Y además, trucos para tus juegos favoritos



CÓDIGOS SECRETOS – GUÍAS RÁPIDAS – PATAS ARRIBA

Edita:
Hobby Press,S.A.





Redacción:
Jonathan Dombriz, Carmelo Sánchez, Enrique Bellón
Edición y Diseño:
Equipo Micromanía
Depósito Legal:
M-15.436-1985

El tiempo pasa volando, y prueba de ello son los cinco meses que llevamos proporcionándoos los más aclamados Patas Arriba, Guías y trucos de cuantos programas han ido surgiendo en el mercado de los videouegos. Y parece que fue ayer cuando comenzamos con el número uno de El Pequeño Libro de los Grandes Trucos, y sin embargo muchas aventuras se han cruzado ya desde entonces, y para todos los gustos.

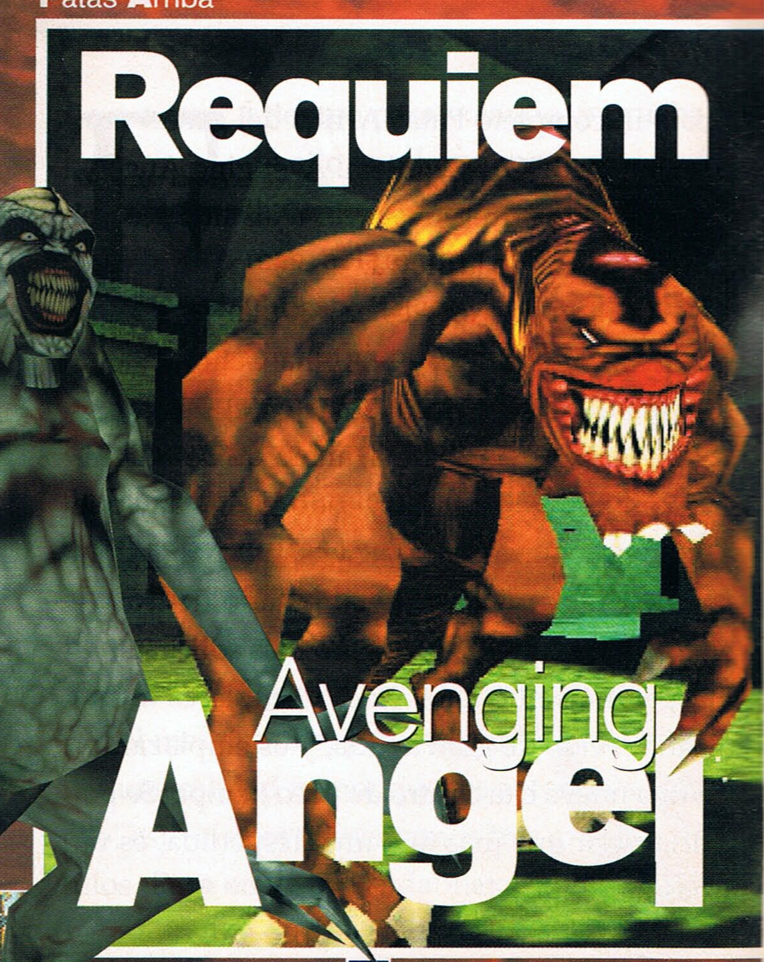
El que tenéis en vuestras manos es el último ejemplar de la colección que empezamos allá por el mes de Julio, pero no por ello ha de tener una calidad menor que los anteriores. Por ello, este mes os presentamos tres grandes títulos. Para empezar, nada mejor que hacerlo

con un completo Patas Arriba del genial programa de 3DO, «Requiem. Avenging Angel», con el que podréis desterrar a las huestes del mal de la faz de la Tierra.

El segundo en venir es el popular programa de Firaxis «Sid Meier´s Alpha Centauri», en forma de Guía para triunfar en el mismo. Y, para terminar, otra Guía, ahora de de «Civilization: Call to Power», y todo lo que hay que saber para llevar adelante vuestra civilización.

No os debéis olvidar del apartado de trucos, la sección que a buen seguro más solicitáis.

Esperamos que estos cinco ejemplares os hayan servido de gran ayuda, y os emplazamos a una nueva cita dentro de poco tiempo. Se podría decir que más que una despedida, es un hasta pronto.



Requiem Avenging Angel

Únete a nosotros en el descenso del arcángel Malaquías a la Creación y prepárate para la batalla final contra los siervos del mal, que decidirá el destino de toda la Humanidad. Si bien es cierto que te enfrentarás a un número casi infinito de enemigos, nuestro completísimo Patas Arriba te permitirá liberar toda la justa ira del Señor de la Hueste Celestial sobre los engendros del Averno. ¡Alabado Sea!

Salva la Creación de los Caídos



Tu descenso de los cielos a la carne te llevará primero al plano del Caos. Tras recobrar la conciencia, despertarás en un pasillo con forma de arteria, que da a una especie de cristalera. Atraviésala y recupera el don del vuelo. Continúa tu avance ignorando a las almas en pena, hasta que llegues a una habitación con un pilar, en la que una rata demonio tortura a un alma en pena. Acaba con ella, y sigue tu camino por el corredor más lejano hasta que llegues a una intersección. Toma el desvío de la izquierda y camina hasta llegar a una sala de con un alma atada sobre una mesa octogonal, en donde serás atacado por tres ratas. Elimínalas y métete por el pasillo de la derecha. Tras subir unas escaleras llegarás, a una habitación sin suelo sobre un estanque, en donde deberás utilizar el vuelo para llegar de un salto a la puerta de salida. Sigue por el pasillo hasta la siguiente habitación, elimina a las Ratas Demonio que te esperan allí, y métete por el pasillo que da a un corredor empinado.



Tras un viaje algo movido, acabarás en una zona repleta de Serpientes Demoniacas. Atraviesa la estancia rápidamente para evitarlas, y prepárate para acabar con el Zaebos que te espera en la siguiente sala.

Continúa por el pasillo hasta que llegues a una intersección con forma de T. Salta sobre ella y toma el camino de la derecha. Acabarás llegando a unas escaleras, que deberás subir hasta llegar a arriba del todo.

Atraviesa la puerta y continúa por el camino del centro hasta llegar a una estancia repleta de Serpientes Demonio, y con un precipicio en medio. Antes de que puedas hacer nada, aparecerá Lilith para tentarte. Tras la escena, activa tu poder de vuelo para poder llegar al otro lado. **NOTA: Ten cuidado y no te choques con ninguna Serpiente, o perderás fuerza y caerás al vacío.**

Ya en el otro lado, continúa por el pasillo hasta que llegues a una habitación brillante. Una





vez en ella gira a la izquierda y métete por el portal oscuro. Atraviésalo hasta que llegues a una intersección con forma de T, en donde tendrás que subir por las escaleras de la derecha para llegar a la Creación.

EL PUB DE JONÁS

En cuanto te materialices, ve hacia la derecha hasta llegar al final de la calle. Ya allí, gira a la derecha y métete por el camino que da al callejón. Sube por los escalones que hay a la izquierda, y continúa hasta llegar al puente, recogiendo la munición que verás por la zona antes de cruzarlo. Tras eso, dirígete hacia la calle del otro lado y cruza la puerta que verás a lo lejos. Gira a la derecha y sube por los escalones.
Ignora al soldado en el cuarto y acciona el interruptor a la vuelta de la esquina. Retrocede por donde has entrado, y métete por la puerta que hay justo debajo del interruptor.



Entrarás en una habitación con una especie de cubas gigantes, alrededor de una plataforma con forma de T.
Dirígete hacia la izquierda, y atraviesa la puerta que verás. Llegarás a una especie de pasillo, que deberás atravesar. Cuando llegues al final, gira hacia la derecha y entra por la puerta de enfrente. Llegarás a una habitación unas escaleras que dan al exterior y con una pistola a mano derecha. Recógela antes de salir por las escaleras.
Aparecerás en una especie de canal. Dirígete hacia la izquierda y rompe de un tiro los cristales de la ventana de la caseta de control. Salta dentro y acaba rápidamente con el sorprendido guardia. Tras eso, acciona el interruptor para abrir las puertas de la caseta, y métete por ellas para llegar a una callejuela. Gira hacia la derecha y avanza hasta que llegues a una puerta. Atraviésala, y sube por los escalones, preparándote para eliminar a los soldados que te encontrarás arriba.





Tras acabar con ellos, salta al conducto de ventilación que hay detrás de un soldado muerto, y métete dentro. Avanza por él hasta llegar al final, descendiendo con cuidado cuando llegues al final.

Acabarás llegando a una calle de la ciudad. Vete por el camino de la derecha y avanza hasta que llegues a un sitio con tres civiles hablando. Encima de ellos verás un letrero en el que pone "La Taberna de Jonás". Ya sólo te queda hablar con Jonás –el de la barra– varias veces para terminar el nivel.

EL HOTEL DE LA RESISTENCIA

Sal del local de Jonás y dirígete a la calle en la que se encontraba el conducto por el que surgiste anteriormente. Ve por el ramal por el que no fuiste antes, y entra en la abertura de la pared al final de la calle. Gira a la izquierda a la vuelta de la esquina, y dirígete hacia los





dos guardias que custodian una puerta de metal grande. Utiliza con ellos los papeles falsos que te dio Jonás, y podrás atravesar su control sin problemas.

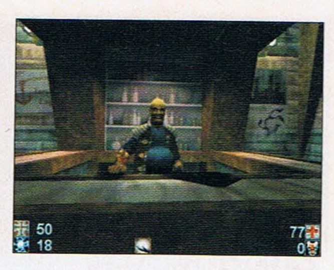
Ignora a los guardias que apalean a la joven, y entra por la puerta que verás a mano derecha. Llegarás a un pasillo custodiado por dos guardias, a los que deberás abatir antes de que se den cuenta de lo que está pasando. Tras acabar con ellos, continúa hasta llegar al final del pasillo, en donde te encontrarás con una puerta que se cerrará en cuanto llegues. Gira a la derecha, y baja por los escalones hasta llegar abajo del todo. Ten cuidado, porque te espera un pasillo repleto de soldados, y además más o menos a la mitad aparecerán otros dos a tus espaldas, con lo que te atraparán en un fuego cruzado. Una vez hayas acabado con todos, avanza por el pasillo hasta llegar al final, gira a la derecha y acaba con el guardia que te saldrá al paso. Ignora de momento los escalones a la izquierda, y dirígete hacia donde está el cadáver del guardia. En la habitación oscura de su izquierda hay una ametralladora que puedes recoger.

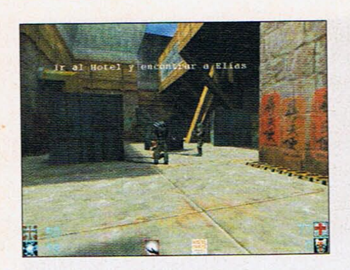
Ya con la ametralladora en tu poder, métete por los escalones y sal a la callejuela. Gira a la izquierda y métete en el canal, donde deberás nadar hasta llegar a la próxima intersección. Allí, gira hacia la izquierda y nada hasta la pared. Agáchate y bucea para descubrir una apertura en el suelo, por la que deberás meterte hasta llegar a una puerta al lado de unas escaleras. Sube por las escaleras hasta llegar a una zona de oficinas repleta de soldados, a los que debes eliminar.

Acaba con todos, y métete en la tercera oficina para hacerte con la Identificación del policía en su escritorio. Con ella en tu poder, dirígete a la calle que daba al canal, y métete esta











vez por el ramal de la derecha. Utilízala sobre la puerta para abrirla, y prepárate para enfrentarte a una batalla bastante dura. Aparecerás en una habitación con una plataforma elevada que la cruza, y con un montón de soldados en su interior. Acaba con ellos y sal por la puerta superior mediante la plataforma.

Atraviesa la especie de puente estrecho y entra en el restaurante pequeño, acabando con todos los soldados que te esperan dentro. Entra en la oficina, y métete por el conducto que verás allí. Éste acaba en unas rejas, que debes quitar de un buen disparo.

Aparecerás en un gran vestíbulo muy decorado. Gira a la izquierda, y avanza disparando a cuanto soldado se te cruce por en medio. Acabarás llegando a una zona con una habitación delante y unas escaleras a la derecha. Sube por las escaleras, gira a la izquierda, dispara los soldados, y sube las escaleras que verás a la derecha.

Avanza por el pasillo hasta llegar a un cuarto con dos sillas de madera enfrente de una especie de podio situado en el lado izquierda. Acaba con los soldados que te atacarán cerca de este, podio y métete por el pasillo de la derecha, utilizando Pentecostés para paralizar a los soldados que te saldrán al paso, hasta que acabes saliendo a una calle de la ciudad.

Gira a la izquierda y prepárate para atacar a los soldados que te saldrán de un garaje y de un callejón calle abajo. Tras acabar con ellos, entra en el callejón, y avanza hasta que llegues al canal. Fíjate entonces en la cañería a mano derecha, salta al canal, asciende por ella y mata al soldado que te saldrá al paso. Tras eso, sube por las escaleras que verás hasta un cuarto destartalado, con soldado incluido. Acaba con él, sal al pasillo y sigue por él pasillo hasta llegar a una pared con un orificio. Acaba con el soldado que custodia esa zona, y sigue por el pasillo hasta que llegues a unas escaleras. Estas dan a una especie de almacén, custodiado por un soldado. Acaba con él, y prepárate para una lucha muy dura, ya que tras el almacén se encuentra un espacio abierto repleto de soldados. Tras cruzarla, llegarás a otra calle de la ciudad. Gira a la derecha y dirígete al callejón. Avanza por él hasta que llegues a una puerta alta.

Atraviésala, gira a la izquierda, y desciende por las escaleras de mano. Siga la plataforma que bordea la piscina hasta llegar al otro lado. Allí, gira a la derecha y métete por la abertura hasta que llegues al cuarto grande. Ve hasta el final y activa los dos interruptores que verás.

Dirígete fuera del cuarto, gira a la izquierda, y métete en la piscina larga y estrecha. Nada a través de la apertura en el lado, y avanza hasta que llegues a unas escaleras. Sube por ellas hacia la plataforma y prepárate para enfrentarte a unos cuantos soldados. Acaba con ellos y avanza hasta que llegues al final de la plataforma. Acabarás llegando a una callejuela con un soldado. Dispáralo y sube por la rampa de la izquierda.

Continúa hasta llegar a otro callejón con soldado, y tras acabar con él avanza hasta que llegues a una plataforma por encima de una calle de la ciudad.

Fíjate en el edificio delante de ti, salta fuera de la plataforma y vete hacia la izquierda. La calle termina justo delante de un gran espacio abierto, que a su vez da a dos pasillos. Métete por el de la izquierda, y elimina al soldado que verás en unas escaleras. Sube por ellas hasta que llegues a otro espacio abierto. Ya sólo te queda atravesarlo –acabando con quien trate de impedírtelo– para llegar al Hotel Paraíso.





Ya sólo te queda encontrar a Elías, pero lamentablemente antes debes vértelas contra el ejército de soldados que puebla el hotel. Así pues, prepárate para un combate muy duro. Ábrete paso en la entrada del hotel, y gira a la izquierda para enfrentarte a unos guardas. Tras eso, da media vuelta y encárgate de otros que atacan por la espalda. Una vez despejada la zona, gira a la derecha e introdúcete en el siguiente pasillo, abriéndote paso hasta llegar al vestíbulo del ascensor. Debes cruzar para llegar al siguiente pasillo, en el que verás una sala amplia muy dañada, con una serie de balcones en la parte superior. Debes subir a ellos utilizando una sección de balcón caída, formando una rampa. Ya en el balcón, mira detrás de ti y fíjate en un hueco que verás en la pared. Entra en su interior.

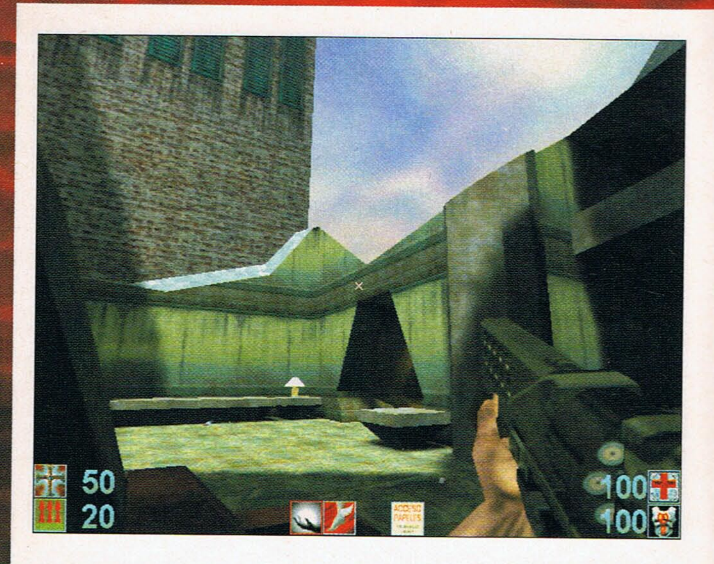
Aparecerás encima de un ascensor que comenzará a ascender. Sal en cuanto llegues a la planta de las habitaciones, y métete por la primera puerta a la derecha. Encontrarás a dos soldados de la resistencia. Si hablas con ellos te permitirán pasar y hablar con Elías.



RESCATE EN LA TORRE

Acciona la Luz Sagrada y métete por la trampilla que se ha abierto en el suelo, camina por el conducto hasta que llegues a la escalera de mano. Sube por ella hasta que llegues arriba del todo, da media vuelta y entra por el vestíbulo. Crúzalo y métete por la puerta de la derecha para llegar a la habitación con el techo derruido, y desde la que puedes llegar a la azotea del hotel –en donde podrás hacerte con el poder Enjambre de Langostas–. Una vez en la azotea, habla con el anciano de cerca de la rampa para averiguar cómo alcanzar la torre.

Tras eso, vuelve a donde apareciste por primera vez a la azotea, sube por la rampa que hay en las cercanías, y acaba con el soldado de encima. Continúa a lo largo del pasillo hasta que llegues a un precipicio. Mata al soldado en el otro lado, y salta hacia donde se encontraba, para desde allí dejarte caer sobre el hueco. Ya abajo, sigue por el callejón hasta donde





acaba, pero no te tires por el hueco. Antes acaba con el soldado que te ataca desde la derecha, y salta sobre el saliente que verás. Ya allí, dirígete hacia el callejón que se ve, eliminando a cuantos soldados se te crucen

Gira a la derecha y sigue la plataforma. Acabarás llegando a un interruptor en una plataforma amarilla. Coge las municiones, acciona el interruptor; retrocede y métete por la puerta que acabas de abrir, en la esquina lejana.

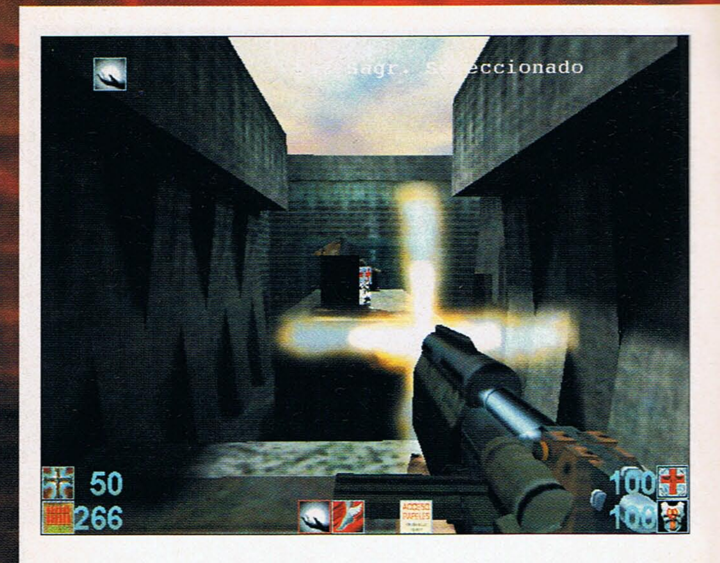
Mata a los soldados que verás dentro, y camina por el vestíbulo hasta que llegues a una rampa larga, que desciende. Ve por ella hasta llegar al final, y avanza por el pasillo que verás. Mata al soldado que te saldrá al paso, sube por la escalera, y acaba con los soldados que verás. Gira a la derecha y baja hacia el callejón oscuro. Salta sobre la rampa empinada, gira a la derecha y camina por la plataforma hasta la próxima rampa. Sube la rampa, mira a la izquierda, y mata a los soldados. Salta al callejón, súbete a una plataforma estrecha que sigue el mismo camino que la que acabas de dejar y síguela hacia la izquierda.

Debes saltar sobre la otra rampa inclinada. De esta manera acabarás saliendo a un gran patio al aire libre con una grúa en medio. Allí te atacarán un montón de soldados repartidos por el suelo y por las plataformas elevadas, así que lo mejor será que no te detengas ni un segundo. Acaba con todos, y dirígete hacia el interruptor que se encuentra en la pared.

Dicho interruptor activa un puzzle bastante truculento, por lo que deberías leer estas líneas con atención antes de seguir. Cuando lo acciones, una plataforma al otro lado de la grúa comenzará a subir. Debes correr para meterte por el edificio y llegar arriba del todo antes de que lo haga la plataforma, para saltar sobre ella y acceder así a la grúa. Como podrás comprobar, esta tarea es un poco complicada, por lo que es posible que tengas que intentarla varias veces antes de lograrlo.





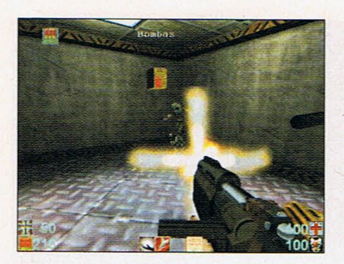


La mejor manera de hacerla es accionando primero el interruptor, y darse la vuelta mientras activas el poder Prisa. Con él activado, corre a toda velocidad hacia la puerta grande de acero que hay a la derecha. Ignora a los soldados, y sube por la escalera de mano que hay tras la primera esquina a mano izquierda. Ya arriba, continúa por la izquierda y sube por la próxima escalera que veas. Ya sólo tendrás que saltar sobre la plataforma cuando pase para llegar a la parte de arriba de la grúa

Vete al extremo opuesto y dispara sobre la reja que se ve en la pared de enfrente. Una vez volada, retrocede un poco, activa Prisa y salta sobre la viga.

LA ENTRADA EN LA TORRE

Ya en la viga, agáchate y entra por el conducto de ventilación. Continúa hasta que se rompa y aterrices en una de las plataformas superiores de un cuarto de vigilancia de la Torre.





Recoge todos los ítems, salta al cuarto y desde allí dirígete al pasillo. Nada más entres en el vestíbulo sonará la alarma, por lo que mejor será que te prepares para una lucha bastante dura. En cuanto gires y entres en la habitación grande, serás atacado por un montón de soldados a los que tendrás que eliminar sin contemplaciones. Ten especial cuidado con los que te atacan desde las plataformas elevadas, ya que son bastante molestos. Una vez hayas acabado con todos, retrocede por el pasillo por el que entraste y métete por el que se encuentra a su derecha. Avanza por él, eliminando a cuanto enemigo se te cruce por en medio, hasta que llegues a un vestíbulo con dos flechas que señalan los caminos a la Armería y a la Sala de Interrogatorios.

Vete primero a la Armería. Allí, tras acabar con todos los soldados, recoge los ítems y utiliza el ascensor para llegar al piso de arriba. En una litera te encontrarás la Ametralladora de Combate.

Con ella en tu poder, retrocede a la habitación con las dos señales.

Sube por la escalera de mano a tu izquierda, y avanza por la plataforma hasta llegar al panel rojo. Acciónalo para que se ponga verde, salta fuera de la plataforma, y dirígete al pasillo que lleva a la Sala de Interrogatorios. Elimina al soldado que la custodia, acciona el interruptor de la puerta, y entra a su interior.

Avanza hasta que llegues a una intersección en forma de cruz. Dispara a los soldados que te atacarán desde la izquierda, gira a la derecha y sube por las escaleras. Llegarás a una plataforma elevada que da a varios cuartos. Elimina a los soldados que te encontrarás, y tras eso fíjate en los iconos que hay en la pared izquierda del cuarto que encontraste nada








más entrar. Memoriza esa combinación, ya que la necesitarás más tarde. Deja el cuarto, gira hacia la izquierda, y desciende por el pasillo hacia una habitación que se encuentra a la derecha cerca de las escaleras. Entra dentro, finiquita a cualquier cosa que se mueva, y fíjate en los tres paneles de la derecha. Introduce en ellos la combinación que memorizaste y acciona el terminal de la izquierda. Si se pone verde, significará que habrá introducido bien el código. Tras eso, desciende al piso inferior para recoger a Judith –es la chica de la cruz–, y sal de la Sala de Interrogatorios por la puerta opuesta por la que entraste.

LA SALIDA DE LA ZONA DE CELDAS

Avanza por el pasillo hasta que llegues a un cuarto grande. En él, gira a la derecha y dirígete hacia el portal que se encuentra a la izquierda. Crúzalo, y acaba con los soldados que te saldrán al paso. Métete por la puerta de la izquierda, luego por la de la derecha, y por último ábrete paso por las oficinas. Éstas están repletas de ítems que puedes –y debes– recoger. Tras reponer tu inventario vuelve al vestíbulo, gira a la izquierda, y desciende por las escaleras.

Verás cinco celdas. De momento déjalas, gira a la derecha y entra en el ascensor al lado de las escaleras por las que saliste. Acciona el interruptor y móntate en su interior.

Cuando pare, sal fuera, elimina a los soldados que verás y corre por el pasillo. Vete por la esquina de la derecha, y salta por encima del hueco. Al final de la plataforma verás una terminal que deberás activar. Cuando lo hagas se iluminará mostrando las palabras "Celda A Segura". Tras eso, date la vuelta retrocede por la plataforma, y prepárate para activar



cuatro terminales más. El primero se encuentra a la izquierda, a poca distancia del terminal A. Tras accionarlo sigue por la plataforma, pero en lugar de saltar cuando llegues al desnivel por el que accediste a esta zona, gira a la derecha hasta llegar al terminal C. Actívalo, y continúa por esta plataforma a través de varias habitaciones. Al final te encontrarás con el terminal D. Acciónalo y retrocede por la plataforma hasta la zona del hueco, salta sobre él y vuelve a meterte en el ascensor para ir a la zona de las celdas. Una vez en ella, sal del ascensor, gira a la izquierda y continúa por allí hasta el final del corredor, ignorando de paso las escaleras. Ya allí, vete por la derecha, y baja por las escaleras.

Al final de éstas verás que llegas a una bifurcación. Da igual cual tomes, ya que en realidad estás ante un corredor circular que lleva al mismo sitio. Eso sí, ten cuidado con los soldados que patrullan ambas zonas. Al final del pasillo verás una habitación muy bien iluminada, y en cuyo interior está el terminal E. Actívalo y retrocede hasta las escaleras, sube por ellas,



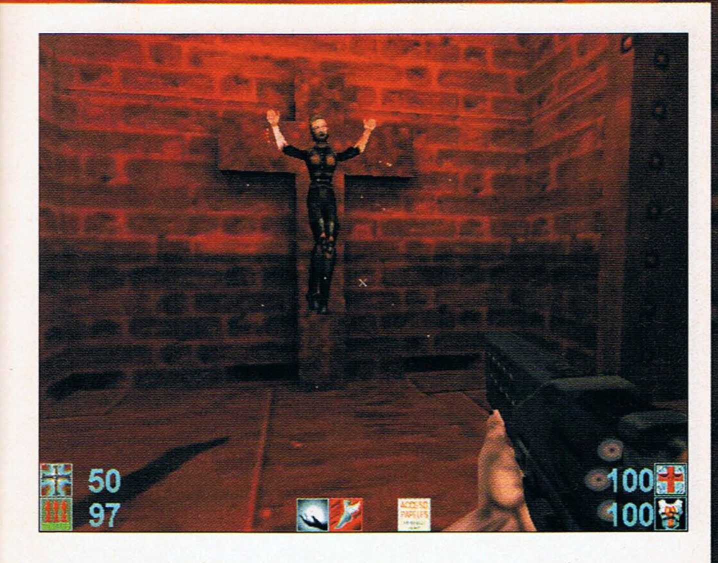


dirígete hacia las oficinas en las que estuviste antes, y activa el terminal con el icono de la palma de una mano que se encuentra a la derecha de la puerta. Ésta se abrirá, dejándote delante de un guardia. Acaba con él y sigue por el pasillo, disparando a los soldados que te irán saliendo, hasta que llegues a una gran habitación. Mata al soldado que verás en su interior, haz un giro de 180º y desciende por el corredor hacia la mesa de controles. Elimina al soldado que verás, salta sobre la mesa y activa el terminal que verás.

Ábrete paso a tiros hacia la puerta con la línea amarilla, ahora abierta, y atraviésala sin pensarlo dos veces.

HACIA EL BAR DE JONÁS

Entra en la primera habitación que hay, finiquita a todos los soldados y dispara al cristal para poder pasar a la antecámara. Tras eso, recoge el botiquín que verás y sube por las



escaleras. Ya arriba, ve por el pasillo que hay tras las puertas amarillas para llegar a tres alcobas –cada una con un botiquín–. Tras hacerte con ellos, continúa avanzando hasta que llegues a una zona que da a un corredor mal iluminado, tras el que se encuentran unas escaleras.

Baja por ellas para llegar a la zona de tiro, y acaba con los soldados que están practicando antes de que te vean. Sigue por el pasillo hasta que llegues a un patio. Antes de entrar, no obstante, cambia al Lanza Granadas para acabar con el soldado con blindaje pesado que te espera allí. Tras acabar con él, continúa avanzando hasta que llegues a lo que parece un vestuario. Elimina a todos los soldados de su interior antes de subirte al ascensor de la esquina. Éste te bajará a un garaje con dos vehículos y varios soldados en su interior. Extermínalos y métete por el pasillo iluminado que verás cerca del camión. Acabarás llegando a un patio custodiado por un guardia pesado, al que tendrás que reducir antes de





continuar tu avance. Continúa todo recto, elimina a los soldados que te saldrán al paso, y métete por la salida que verás a su derecha. Llegarás a unos escalones, y estos a su vez a una puerta que da a la calle.

Ve por el pasillo a oscuras y sube por la escalera de mano del final. Avanza hasta dejar atrás las cajas, dirigiéndote hacia la puerta pequeña, pero sin cruzarla. En vez de eso, gira hacia la derecha y vete hacia la puerta grande en la que usaste los papeles falsos.

Dirígete hacia el bar de Jonás, y deja a Judith sobre el mostrador. Dará comienzo a una escena en la que se te encargará ir a un hospital cercano a por sangre.

Para ello, sal a la calle gira a la derecha, luego a la izquierda y métete por la primera puerta que verás.

Camina hasta llegar al suelo de acero, momento en el que Lilith te transportará al Reino de Caos para que combatas con los gemelos Geryon.



CONSEGUIR SANGRE

Después de derrotar a los Geryon, Malaquías recibirá el poder Insistir, y su Esencia pasará de 50 a 100. Lo cual le va a venir bastante bien, ya que va a realizar una incursión sobre un hotel lleno de soldados.

Aparecerás una calle vacía cerca del hospital. Camina por la calle hasta la entrada del hospital. Utiliza el poder Insistir sobre el para que te abra la puerta, y cuando lo haga mátalo antes de que el poder pierda sus efectos.

Ya dentro del hospital, siga el vestíbulo hasta que llegues a una inmensa habitación redonda, con un gran pilaren medio. Acaba con los soldados, y entra en la siguiente habitación, un inmenso pasillo con habitaciones a ambos lados repletos de soldados. Utiliza Insistir sobre al menos uno para que luche a tu lado, y cuando hayas despejado la zona métete por la puerta grande del lado opuesto al que has entrado.













Entrarás en un cuarto grande, con una pared con una ventana larga justo delante de ti, a través de la cual verás la puerta que debes atravesar, tras encargarte de los soldados, por supuesto. **NOTA: Trata de reservar los cohetes para los soldados pesados, e insiste sobre los medios para que te ayuden con los ligeros.**

Tras pasar la puerta, aparecerás en una escalera descendente iluminada en verde. Mata a los soldados y desciende por la escalera para acabar en un cuarto grande. Ya allí, ábrete paso hacia la puerta de la izquierda, pero teniendo cuidado de no eliminar a ningún doctor o enfermera. Dicha puerta lleva a un vestíbulo pequeño, con cuartos laboratorios a ambos lados. De nuevo, mata a los soldados evitando herir a doctores, enfermeras, y pacientes. Tras eso, dirígete hacia la puerta lejana. Llegarás a un cuarto diminuto, desde el que debes dirigirte hacia el ascensor de la izquierda.

Sube hasta arriba del todo, y acabarás accediendo a un vestíbulo iluminado de azul. Camina por él hasta llegar a un cuarto grande. Cuando entres las enfermeras comenzarán a gritar, llamando la atención de unos guardias a los que deberás "despachar". Atraviesa la puerta de la derecha, y baja hasta el vestíbulo iluminado de verde del final, en donde debes acabar con todos los soldados.

Continúa descendiendo por los escalones y sigue por el pasillo hasta que llegues a un cuarto grande con una enfermera en su interior, que no llamará a los guardias. Es un miembro de la resistencia que te dará acceso al laboratorio con la sangre. Vuelve por los escalones verdes, a través del cuarto repleto de soldados y enfermeras asustadas, hasta el pasillo iluminado de azul, y desde allí al ascensor. Ya en su interior, desciende al piso de abajo y entra en el cuarto pequeño. Tras eso, camina hasta el tablero rojo de la izquierda y utiliza tu llave para abrir las puertas cerradas con llave, y que te permitirán acceder a otro ascensor.

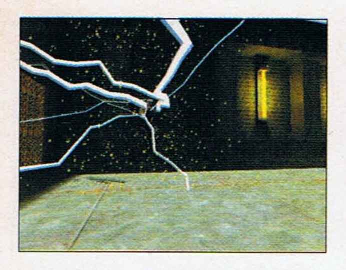
Entra en su interior para llegar a un vestíbulo iluminado de azul. Camina por él hasta que llegues a una puerta. Métete por ella y sigue por el corredor hasta llegar a la esquina, en donde debes girar hacia la izquierda. Tras eso, encamínate hacia la puerta de la derecha. Atraviésala –y la que te encontrarás detrás– para llegar a un pasillo que da a unos escalones, los cuales a su vez llevan a un grupito de soldados.

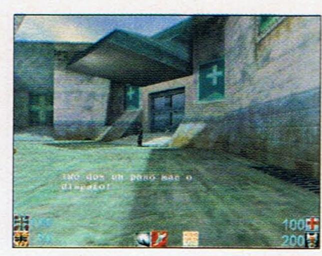
Acaba con ellos y dirígete hacia el tablero de control en el centro del vestíbulo. Acciónalo –una vez a la derecha y dos a la izquierda– para pasar a cualquiera de las dos habitaciones de al lado, en donde podrás hacerte con sangre –y en donde recibirás la Habilidad Divina Curar a Otro–. Tras eso, dirígete vestíbulo opuesto por donde entraste, gira a la izquierda, y sube por los escalones.

Sigue por el pasillo hasta una puerta a la derecha, mata a los soldados y sigue por el vestíbulo, hasta que llegues a una señal que designa el siguiente cuarto como depósito de cadáveres. Hay muchos soldados en esta zona –escondidos como cadáveres en las mesas– por lo que lo mejor será que te andes con cuidado. Una vez hayas acabado con todos, dirígete hacia una reja que hay en el muro opuesto, y que está vigilada por un soldado pesado. Utiliza Insistir sobre él para que te deje pasar, dispara a la reja, agáchate y métete en el conducto. Éste lleva a un cuarto redondo ligeramente inundado, y con un pilar de ladrillo en su centro.











Nada hasta el fondo y dispara a unas rejas que verás hasta que se desencaje una, y puedas meterte dentro. Nada por el conducto, usando Luz Sagrada para iluminar el camino, hasta que llegues a un área bloqueada por barras. Así pues, métete por el conducto que corta por la izquierda, y desde el que llegarás de nuevo al exterior, concretamente a un callejón en el que ya habías estado antes.

Ve hacia la derecha del callejón, y métete por la apertura pequeña a su izquierda. Te encontrarás con unos cuantos soldados a los que debes eliminar. Continúa avanzando hasta que llegues a la caseta de control del estanque, y sal por las puertas abiertas a la zona del canal. Ya en ella, tírate por la compuerta abierta que da a las alcantarillas.

EL INFIERNO EN LA TIERRA

Aterrizarás en un cuarto oscuro que da a un túnel inclinado. Avanza por él, eliminando a todas las Ratas Demonio que te encuentres, hasta llegar a una habitación con una escalerilla de mano, por la que debes descender para llegar a una habitación ligeramente inundada. Salta al interior de la tubería y síguela hasta que llegues a la siguiente zona, más seca. Ya en ella, avanza por el lado derecho hasta que llegues a una especie de dique, que deberás saltar. Acaba con el Kynthra que se encuentra tras él y sigue hasta llegar a una piscina poco profunda. Ya en ella, salta hacia la plataforma de la izquierda y baja por el vestíbulo hasta la próxima habitación.

Salta por encima del muro pequeño, y desciende por los escalones hasta llegar al final del corredor. Continúa hasta el final, y gira cuando llegues a la esquina. Salta otra pared corta y desciende por otra escalera hasta que llegues a una especie de bordillo que rodea el canal de la alcantarilla, y por el que cada vez te encontrarás menos demonios. Sigue por el bordillo hasta que llegues a un callejón sin salida, y salta de él hacia abajo para descender por el agujero que verás allí. Sigue

Ve por el pasillo de ladrillo en la primera intersección y luego por la intersección que lleva a la izquierda.

Avanza por este túnel hasta que llegues a la próxima intersección, en forma de T. Fíjate entonces en tu lado izquierdo, en donde verás un botón rojo. Acciónalo para abrir la puerta de metal, y entrar en un pequeño almacén. Tras pertrecharte, sal del cuarto, gira a la derecha y avanza por el túnel hasta que llegues a otra puerta de metal, con un botón al lado derecho.

Acciónalo para abrir la puerta, entra dentro y gira a la izquierda. Sigue por cualquiera de los pasillos hasta que llegues a una puerta abierta. Entra dentro y gira a la izquierda, hacia el túnel que se inclina hacia el agua. Métete dentro y desciende por el agujero que descubrirás, hasta llegar a una zona bastante traicionera medio inundada y repleta de Peces Demonio.

Empiezas en una cañería ancha en medio de una intersección con forma de T. Dos de sus ramales llevan a callejones sin salida. Ve por el otro –el que tienes delante– y gira a la derecha cuando llegues a la esquina. Tras eso, nada hacia el ramal que se dirige a la izquierda, y que termina en una intersección en T. Coge el desvío de la derecha, y acabarás llegando a otra zona encrucijada con forma de T, en la que deberás tomar el desvío de la izquierda.





Continúa nadando hacia la izquierda, y métete por el segundo túnel a la derecha que verás. Acabarás llegando a una escalera que conduce a un cuarto de mantenimiento, y en el que hay un botón rojo que debes activar. Hazlo, y vuelve al agua. Retrocede hasta el final del ramal, y gira a la izquierda. Métete por el desvío que va a la izquierda, a través de una barrera que se acaba de levantar. Nada por ella e introdúcete por el desvío de la izquierda. Continúa hasta el final, y métete por el desvío de la derecha. Al final, fíjate en el agujero que hay en el muro de ladrillo, y métete por él para llegar a la base rebelde.

LA BASE REBELDE Y EL CAMPAMENTO DE LOS HERIDOS

Nada hasta emerger en una habitación redonda. Sube por la alcantarilla y síguela hasta el final, en donde llegarás a otro canal. Allí, salta a la izquierda, y dirígete hacia el soldado. **Nota: No le dispares, que es de los "buenos".** Fíjate bien en su uniforme, ya





que más adelante formarás parte de una batalla entre soldados rebeldes y soldados de los caídos.

Atraviesa el puesto de vigilancia del rebelde, ve hacia la derecha y sube las escaleras hacia un edificio con aire gótico. Cruza la habitación, y sube por las escaleras. Ya allí, gira a la derecha y métete en el ascensor que verás en las cercanías para subir al siguiente piso.

Habla con los dos guardias que custodian la salida, y enséñalos la sangre que cogiste para poder pasar. Cuando te abran la puerta, recibirás el poder Curación. Sube por la rampa, métete por la primera puerta a la derecha, gira a la izquierda y desciende hacia el salón. Acabarás llegando a una bifurcación con dos puertas. De momento, no cruces ninguna. Sigue por el pasillo hasta el final, desciende por la rampa y atraviesa la puerta grande. En la siguiente bifurcación, gira a la derecha, y avanza hasta que llegues a una intersección con forma de T.

Gira a la derecha y atraviesa la puerta para llegar a una especie de dormitorio, custodiado por un guardia. Habla con él para que te deje pasar, y métete dentro de la habitación para hablar con Judith, y hacerte con un rifle de francotirador. En cuanto termines de hacer esto, el líder rebelde querrá hablar contigo. Así pues, retrocede hasta la bifurcación con dos puertas de antes. Métete por la primera a la derecha, y habla con Elías y el líder rebelde. Éste te dará unos planos que debes llevar a un tal Víctor, que se encuentra en el cercano campamento de heridos. Para llegar a él, te dirá que utilices la salida de emergencia, una escotilla que se encuentra en los dormitorios donde antes estuviste con Judith. Así pues, retrocede sobre tus pasos para llegar a la salida.













Al utilizarla acabarás llegando a una especie de pasaje subterráneo. Síguelo hasta que llegues a una tienda. Habla con el soldado de la resistencia que te encontrarás allí, y continúa por la especie de pasillo que verás a su derecha. Síguelo hasta que llegues a una especie de mural con un agujero en medio, que debes cruzar.

Continúa por el pasillo hasta que llegues a una bifurcación, y métete por el desvío de la derecha. Avanza por este desvío hasta que llegues a otro pasillo, a cuya derecha verás una habitación con un orificio en el suelo que da a una especie de canal. Tírate dentro, y nada hacia el túnel de la derecha. Coge cualquiera de los dos desvíos –ambos llevan al mismo sitio–, y continúa nadando hasta que llegues a una cuesta, en la que saldrás del agua. Aparecerás en una habitación repleta de soldados rebeldes.

Vete por el portal de la derecha, gira a la derecha y ve por el pasillo pegado al muro. Cuando llegues al orificio, métete en el y habla con el hombre sentado en el banco. ¡Es Aaron! Tras la conversación, destiérralo al Cielo.

Vuelve a salir por el agujero, y vete por la derecha. Atraviesa el portal que te encontrarás, y desciende por el pasillo hasta el final. Llegarás a un cuarto con unas escaleras en el otro extremo. Sube por ellas, y sigue por el pasillo hasta que llegues a una zona con apariencia de caverna, a la que se desciende por una cuesta empinada. Ya abajo, sigue por el pasillo hasta que veas una pequeña obertura a la derecha. Métete por ella, avanza por el pasadizo estrecho, y gira a la izquierda cuando llegues al pasillo decorado. Aparecerás en una habitación, gira hacia la derecha y atraviesa esa puerta y la de la habitación siguiente. Tras eso, gira hacia la izquierda y métete por la puerta grande. Aparecerás en una especie de cripta en la que Lilith te soltará a otro integrante de su horda, Tryxinos. Una vez hayas acabado con él, sal por la puerta de la izquierda de la habitación y continúa hasta que llegues a la habitación en la que te espera Víctor, el cual te invitará a unirte a su próxima misión.

RAZZIA DE ARMAS

Gira a la izquierda y ayuda en el tiroteo a los soldados rebeldes contra los de los caídos. Tras eso, dirígete hacia la entrada del edificio de la derecha. Verás que es un edificio oficial de algún tipo. Ya dentro del vestíbulo, desciende por el pasillo hacia la sala de recepción y elimina a cuantos soldados se te crucen por en medio. Dirígete hacia la puerta que se ve detrás del mostrador, y que da a un pasillo con habitaciones a ambos lados y repleto de soldados. Acaba con todos los soldados y atraviesa la puerta que se ve al otro lado. Sigue el pasillo que verás detrás, gira hacia la derecha cuando tengas ocasión y acaba con los soldados que hay por la zona. Verás un par de escritorios, cada uno con un botón en uno de sus laterales. Pulsa ambos para abrir la gran puerta metálica, y acceder así a un ascensor.

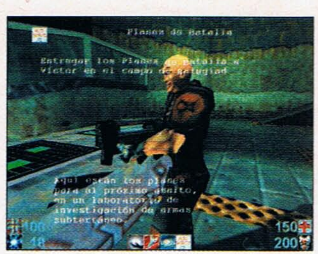
Sal de él y desciende por el pasillo corto hacia el mostrador, gira a la izquierda cuando llegues a él, y desciende hasta que llegues al final del pasillo. Llegarás una gran habitación repleta de oficinas –y de soldados–, y con varios pasillos cruzándola. Debes alcanzar la puerta del otro lado, que a su vez da a un ascensor oscuro.

Ya fuera del ascensor, gira a la derecha y vete por el pasillo hasta que veas una puerta a la izquierda Atraviésala, pero no dispares ya que el que te espera al otro lado es Víctor. Ambos









os encontráis en una habitación con dos puertas a cada lado. Métete por la que se abre sola, y avanza por el pasillo disparando a todos los soldados que se te crucen por en medio. Acabarás llegando a una zona con un ascensor desactivado.

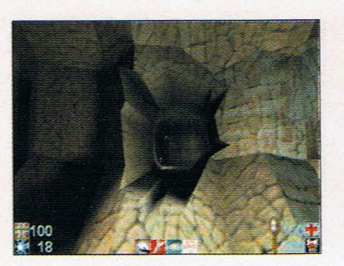
Métete por la esquina de la izquierda, y ábrete paso hasta la puerta al otro lado. Atraviésala y fíjate bien a tu derecha. **Nota: No dispares al inocente.** Verás un terminal de ordenador que debes accionara para activar el ascensor de antes. Retrocede y móntate en éste para llegar a la plataforma de arriba del todo.

Atraviesa la puerta de la izquierda y desciende por el pasillo, abriéndote paso a tiros hasta que llegues al ascensor. Sigue avanzando hasta que llegues a un pasillo iluminado de azul, que va a la izquierda.

Síguelo hasta llegar a un ascensor, en el que debes montarte.

Cuando llegues arriba, tendrás que enfrentarte a un pacificador, por lo que lo mejor será que vayas con tu armamento pesado preparado. Una vez hayas acabado con él, dirígete hacia la puerta del final. Llegarás a un pasillo que conduce a una rampa, y estos a su vez a unos pacificadores. Acaba con ellos, y dirígete a la esquina izquierda más alejada de ti de la habitación, y sube por la rampa que verás. Camina con cuidado por el saliente, mira a tu izquierda, y salta sobre el saliente que lleva a la puerta. Sal por ella.

Métete en el ascensor, y desciende a la habitación con los soldados. Una vez hayas acabado con todos, dirígete a la salida de la esquina, y avanza hasta que llegues a otro ascensor, en el que deberás activar un panel. Sal del ascensor, y entra en el pasillo que verás en forma de T.





Gira a la izquierda y ábrete paso a tiros hacia la habitación que verás al final. Ya dentro de ella, activa los tres interruptores, y vuelve al pasillo. Métete ahora por el desvío que hay pasado el ascensor, hasta que llegues a una habitación enorme, repleta de soldados.

Una vez te hayas encargado de ellos, verás tres contenedores gigantes, cada uno de ellos con un Cañón inoperativo.

Desciende por el pasillo en el otro extremo de la habitación, y cruza la puerta. Llegarás a un pasillo en el que te espera una escuadra de soldados fuertemente armada, pero a la que podrás eliminar sin problemas con unas granadas bien colocadas. Atraviesa la puerta que guardaban, y métete después por la puerta que se encuentra justo a tu derecha.

Acaba con los soldados que se encuentran en esa habitación, dispara a los cristales de tu izquierda, y salta hacia la cámara adyacente para accionar el interruptor que se encuentra allí. Retrocede por donde has venido, métete por la puerta opuesta por la que entraste, y dirígete hacia la primera puerta a la derecha que verás.

Atraviésala junto con la siguiente, y avanza por la plataforma de cristal hasta que llegues a una sala llena de soldados. Una vez hayas acabado con todos, métete en el conducto que verás, y que te llevará a otra habitación. Ignora la escalera de mano, y dirígete hacia la otra para acceder a otra sección de las alcantarillas.

Sube a la plataforma, y ábrete paso entre los demonios y los soldados. No pares hasta que llegues a unas escaleras, por las que debes subir. Ya en lo alto de ellas, dirígete a la escalerilla de mano que se encuentra a mano derecha, y sube por ellas. Cruza a la otra plataforma, y avanza por el pasillo hasta que llegues a la siguiente bifurcación. Ve a la derecha, y





luego a la izquierda para coger el ascensor que te llevará a la base rebelde. Debes hablar con el líder, el cual te informará que Judith ha muerto. Así pues, dirígete hacia su cuarto y resucítala. Prepárate para una pequeña escena antes de que se te encargue tu siguiente misión: la voladura de una planta de energía.

Para ello, sal del cuarto y dirígete a la armería rebelde, salva el juego y ármate a los dientes. En cuanto termines, oirás una voz muy familiar. Lilith se ha dado cuenta de que sus secuaces no son rival para ti, y te desterrará al abismo para un mano a mano contra ella. Éste será el combate más duro que hayas librado hasta el momento, así que lo mejor será que no te descuides. Utiliza contra ella los poderes para Deformar el Tiempo y Azufre, ya que le causan bastante daño. Si te tira rayos, escóndete tras una columna. Si se arroja sobre ti, esquiva, y si te convova monstruos, mátalos. Tras sus ataques, contrataca con fuerza, que tras lo que parecerá una eternidad, acabarás derrtotándola y recibiendo otro aumento de Esencia y Salud.

PLANTA DE ENERGÍA

Te materializarás en la Creación, en el mismo sitio en el que apareciste por primera vez. Dirígete hacia la farola rota, y métete en el callejón. Desciende por las escaleras, y gira hacia la izquierda cuando llegues abajo del todo. Verás que estás en una especie de metro, con un montón de soldados disparándote. Ábrete paso hasta que llegues a un pasillo que a su vez te llevará otro, pero torcido. Gira a la derecha, mata a los soldados, y métete por la puerta de la derecha para salir a una plataforma por encima de la siguiente habitación.





Mata a todos los soldados en su interior, y desciende por la rampa hacia la esquina iluminada de verde. Avanza por el pasillo hasta que llegues a un canal. Salta dentro y comienza a nadar hacia la izquierda, hacia donde el canal se estrecha en una tubería. Cuando veas que ésta se dirige hacia arriba, sal fuera del agua.

Verás como un Mandroide Avanzado en un puente a lo lejos comienza a dispararte. Acaba con él, y salta al canal que guardaba, y avanza por él hasta que llegues a una habitación iluminada de verde más o menos inundada por la mitad, y con una escotilla en un muro. Salta dentro del agua y acciona la válvula que hay en una pared para abrir la escotilla.

Nada por ella hasta otra habitación, en la que deberás abrir con el mismo procedimiento otra escotilla, por la que deberás meterte y nadar hasta que salgas del agua. Verás un pasillo que sale de la habitación por la esquina derecha más alejada. Síguelo, y cuando llegues a una intersección, gira a la derecha y luego a la izquierda para encontrarte con Elías. Retrocede, y aléjate, ya que el panel que está manipulando contiene una trampa explosiva. Tras la explosión podrás pasar por la puerta –aunque Elías habrá muerto y no le podrás resucitar–, por lo que aprovecha y desciende por el corredor.

Gira a la izquierda cuando llegues a la siguiente habitación, en la que verás a un inocente trabajando con un panel de control. Gira a la izquierda y camina hacia el interruptor de la esquina. Acciónalo para abrir la puerta gigante, y prepárate para repeler el ataque de un montón de soldados enemigos. Tras acabar con ellos, dirígete al ascensor de la esquina.








Ya arriba del todo, sal u atraviesa el salón estrecho para llegar al segundo, más amplio, y de allí a la puerta alta que se ve atrás. Atraviésala y mata a todos los soldados antes de llegar, a través de la puerta grande, a una sala gigantesca. Sal de ella por la puerta grande de la derecha, y desciende por los escalones de la derecha.

Tras eso, ve hacia la izquierda, abriéndote camino hacia la puerta del fondo. Atraviésala y sube por las escaleras para llegar a la zona de la batalla. Ábrete paso por el pasillo hasta que llegues a una puerta tipo garaje, que debes atravesar. Tras ella te encontrarás a Cathcart, el simpatizante de la rebelión al que el líder rebelde te encargó encontrar. Habla con él para que te explique como volar el generador, y para que te explique tu próxima misión: encontrar un coche subterráneo que te lleve a la ciudadela, desde la que podrás abordar una lanzadera que te llevará al Leviathan. Para ello, te dará un numero de teléfono con el que podrás contactarle cuando alcances la Ciudadela.

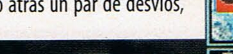


Nada más terminar la charla, dispara a la ventana a su derecha, y salta a la plataforma que verás. Desciende por la escalerilla, salta al conducto abierto en el suelo y avanza por el pasillo. Continúa hasta que llegues a una puerta a la derecha, y atraviésala para llegar a una pasillo con rampas descendentes

Baja por ellas, encargándote de las Ratas Demonio que te saldrán al paso, hasta que llegues a la zona inferior. Ya allí, gira a la izquierda y atraviesa el portal para llegar a la habitación del centro, en la que verás un interruptor que debes accionar.

Sal de la puerta, gira a la derecha y métete en la habitación de la puerta de al lado. Está parcialmente rellena de cemento, pero en la esquina verás un pequeño acceso por a un conducto por el que podrás colarte. Síguelo hasta que llegues a unas escaleras, por las que debes subir. Aparecerás en una habitación muy estrecha, por la que deberás pasar agachado. Sigue el recorrido de las tuberías, y cuando hayas dejado atrás un par de desvíos,

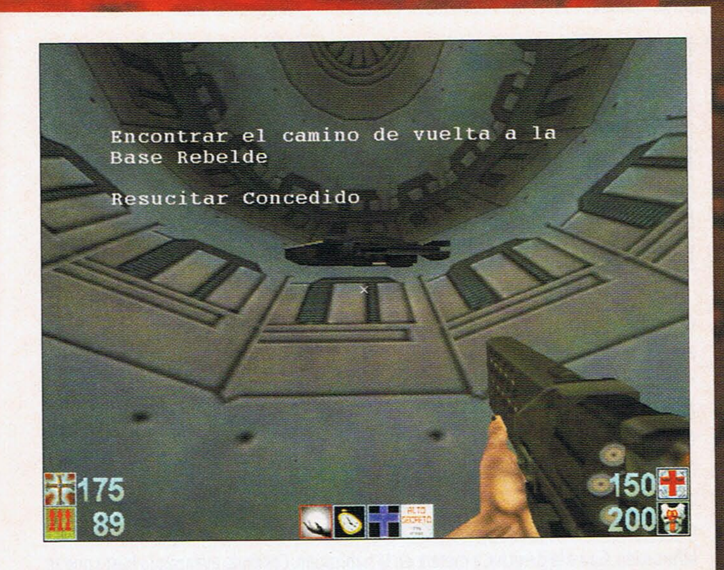






llegarás a una habitación bien iluminada. Sube al tejado utilizando el ventilador que hay tras la caja.
Verás un montón de salidas de humo. Dirígete hacia la puerta grande en la esquina más lejana, eliminando a todos los soldados con los que te cruces. Tras eso, sigue por el pasillo hasta que llegues al final, ignorando los cruces que te encontrarás antes. Acabarás en una sección más ancha, con una habitación con cristales supervisándola. Sal por el corredor opuesto al que has entrado. Continúa por el portal, gira a la derecha y dirígete hacia el ascensor.
Acciona el interruptor, y cuando el ascensor pare gira a la derecha. El pasillo lleva a un puente dañado sobre un precipicio inmenso. Crúzalo con cuidado, esquivando los ataques que te llegarán de ambos extremos. Tras eso, continúa avanzando hasta que llegues a una habitación con un suelo de diseño extraño, y sal de ella por la puerta de la izquierda.





Avanza por el pasillo, y entra por la oficina de la izquierda, luego gira la derecha, y sal por la puerta que verás. Aparecerás en un almacén iluminado de rojo. Gira a la derecha, y métete por la abertura que verás.
Avanza por ella hasta que llegues a una zona oscura, en la que podrás distinguir un reactor. Mata al guardia pesado, y dirígete hacia el panel de control para actuar sobre él y colocar los explosivos.
Tras eso, sal por la escalera a tu derecha. Avanza por la plataforma hasta llegar a otra escalera, y tras eso sal de allí corriendo por la rampa.

TRAICIÓN EN EL SUBSUELO

Tras salir de la rampa empinada al pasaje subterráneo, avanza hasta pasar dos más. Tras eso, sigue el pasillo hasta llegar a una intersección con forma de T en la que te atacarán











unas cuantas Ratas Demonio. Gira a la derecha y avanza por el túnel ascendente hasta cruzar una escotilla. El túnel acabará llegando a un callejón sin salida, pero podrás salir de él utilizando la escalera de mano que verás, si saltas hacia ella.

Acabarás saliendo a un callejón en la superficie. Date media vuelta y avanza hasta llegar al final del callejón, enfrentándote a todos los enemigos que te salgan.

Fíjate a tu izquierda, en lo que parece ser una abertura con un arco de metal. Acaba con los dos demonios que lo guardan y métete por ella. Cuando llegues a una bifurcación, gira a la derecha, mata a los soldados que te saldrán al paso, y avanza hasta que llegues a otra bifurcación. Gira a la derecha, y métete en la habitación. Continúa avanzando hasta que te encuentres con un soldado pesado. Tras acabar con él, gira a la derecha y avanza por el pasillo hasta que llegues a las escalerillas, por las que deberás descender para acceder a la entrada de la base rebelde.

Cómo verás está llena de soldados, por lo que tendrás que abrirte paso a tiros. Dirígete hacia la zona en la que estaban los dormitorios de Judith, y cuando llegues a la intersección en forma de T, sal por el orificio de la pared. Desciende por el pasillo hasta que llegues a la zona con el gran pilar. Ábrete paso hasta la puerta de la esquina, y atraviesa un par de puertas hasta llegar a un habitación con un soldado tras un panel de cristal.

Gira a la izquierda y sube por las escaleras, abriéndote paso a tiros, y sal por la puerta situada en el lado opuesto al que entraste. **Nota: ten cuidado con los soldados, ya que tratarán de emboscarte en este tramo.** Sube por las escalera, mata a los soldados y métete por la puerta en el almacén. Busca la puerta que se encuentra en la pared de la



derecha, y métete por ella. Dispara a las barras y entra en el conducto, disparando al Kynthra volador en cuanto lo veas. Muévete a la intersección en la que caerá su cuerpo, y gira hacia la derecha. Sigue por el conducto hasta que te encuentres con unas rejas. Dispáralas y métete en los barracones rebeldes.

Dispara a la ventana, métete por ella y acaba con los soldados enemigos. Tras eso, entra en la habitación de al lado y habla con el líder rebelde. Habla con él varias veces para convencerle de que te acompañe, y acceder así al siguiente nivel.

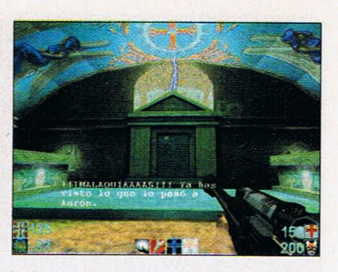
Nada más aparezcáis, descended hacia la estación de metro y acabad con la multitud de enemigos que os esperan. Tras eso, desciende por las escaleras a tu derecha, y mata a todos los que te encuentres abajo antes de entrar en el metro. Ábrete paso hasta llegar a la parte delantera del tren, y disfruta de la espectacular –y angustiosa– secuencia que te espera.















LA LANZADERA I

Da media vuelta y sal del vagón por la puerta a tu izquierda, y vuelve a girar a la izquierda en cuanto tengas ocasión. Te atacarán un montón de enemigos, por lo que lo mejor será que no te despistes. Tras acabar con ellos, dirígete hacia el pasillo con arcos, y cuando llegues a la bifurcación tira hacia la izquierda.

Al final del túnel, desciende por el pasillo a tu derecha y cruza el puente que verás. Acabarás llegando a una zona con dos puertas. Métete primero en la de la izquierda, acciona la palanca y entra después en la otra, disparando a todo lo que se mueva. Verás otra palanca, que también deberás activar. Tras eso, vuelve al puente y salta al agua, metiéndote por el conducto que acabas de abrir. Aparecerás en un estanque bastante amplio. Nada hacia la escalera para subir, acaba con los soldados y dirígete al corredor que se encuentra delante de ti.

Síguelo hasta llegar a una cámara alta, mata a los soldados que se encuentran dentro y sube por la rampa de la izquierda. Métete en la puerta de la izquierda, entra en el pasillo y acaba con los soldados. Cuando termines, ve hacia el portal redondo y atraviésalo. Aparecerás delante de un ascensor. Súbete a él, atraviesa la puerta y prepárate para acabar con los soldados que te están esperando, y con los que se encuentran en la habitación de detrás. Tras eso, salta sobre la plataforma y encamínate hacia el conducto iluminado de azul. Ignora la intersección, y continúa hasta la habitación en la que desemboca. Mata al soldado y métete por la puerta de la derecha, y por la siguiente, eliminando a cuanto soldado se ponga a tiro.

A continuación, ve por las escaleras hasta arriba del todo y atraviesa las dos puertas que te esperan. Tras ellas te encontrarás un pasillo y unas escaleras, que a su vez llevan a una palanca. Acciónala y retrocede hasta la habitación anterior. Mata a todos los soldados, y entra por una puerta de la derecha en una zona iluminada de azul. Mata al guardia y sube por las escaleras.

Ve hasta el final de la plataforma, sube la escalera, mata a los soldados y dirígete hacia la escalera más pequeña. Tras eso, atraviesa la puerta y sube por las escaleras para llegar a otra zona iluminada de azul, donde verás otras escaleras, por las que también deberás subir. Tras repetir este proceso un par de veces, acabarás llegando a una habitación llena de cajas, en la que unos soldados te tenderán una emboscada. Déshazte de ellos, y métete por la puerta de la izquierda.

Cuando desciendas por el pasillo, toma nota de la escalera de metal a tu derecha. Tras eso, avanza por el siguiente pasillo y atraviesa varias puertas. En una habitación te encontrarás con un Mandroide Avanzado. Acaba con él, métete por la puerta opuesta a la que has entrado, atraviesa otra puerta y sube por las escaleras de metal. En la siguiente habitación te encontrarás con el componente que te falta para el Cañón.

Retrocede por el pasillo, pero esta vez gira a la izquierda y métete por las escaleras que viste antes, mata al soldado que te encontrarás y desciende por las escaleras de la izquierda. Al final, sigue por el pasillo hasta que llegues a un salón iluminado de azul.

Abre la puerta que hay situada al final de este gran salón, y sube por las escaleras para llegar a aparecer en una habitación con tres soldados en su interior. Acaba con ellos, sube por









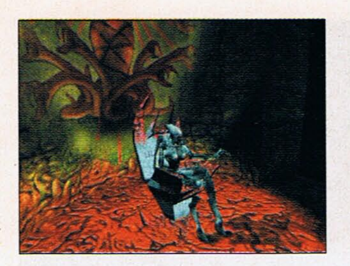

las escaleras, y sal de la habitación por la puerta del fondo. Avanza ahora por el pasillo hasta que te llegues a encontrar con otras escaleras, sube por ellas y continúa avanzando hasta que llegues a un puente de metal. Mata al soldado que lo custodia, y ábrete camino hasta llegar a la habitación al otro lado del puente, y desciende por las escaleras que hay a la izquierda.

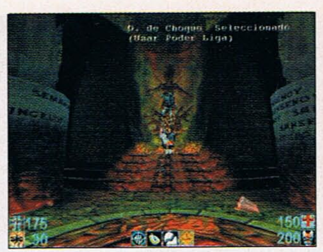
Avanza por el pasillo y atraviesa una segunda puerta para emerger ante un ascensor, en el que debes montar. Cuando pare, desciende por las escaleras de metal, cruza la habitación que te encontrarás y sube por otras escaleras que verás.

Aparecerás en una zona al aire libre, con una nave espacial flotando enfrente de ti. Es la lanzadera que te llevará al Leviathan. Apróximate a ella, y prepárate para presenciar otra escena cortada.

LA LANZADERA II

Dirígete hacia la puerta en el extremo opuesto de la bahía, eliminando a todos los soldados que traten de impedírtelo. Una vez la hayas traspasado, gira a la izquierda y ponte delante de la puerta grande que verás. Ésta se abre muy lentamente, por lo que acaba con los soldados que verás, y espera a que se abra del todo. Cuando eso ocurra, activa Prisa y dirígete hacia la palanca, acciónala y retrocede por la puerta por la que acabas de entrar y por la que se encuentra después. Tras eso, desciende por la rampa, mata al soldado que te encontrarás y sigue el pasillo que te encontrarás a la izquierda, y métete por la primera puerta que verás.





Avanza hacia la rampa, ametrallando a los soldados que te encuentres, y acabarás emergiendo a una gran bahía. Fíjate en la puerta de la derecha para más tarde –ahora no la puedes abrir–, mata a los Mandroides y sube por la escalera hacia la plataforma. Dirígete hacia la puerta pequeña a tu izquierda, atraviésala, mata al soldado que te encontrarás y acciona el botón rojo del panel de la derecha. Con eso abrirás la puerta de antes.

Así pues, dirígete a ella y traspásala. Cuando lo hagas, te encontrarás en una habitación repleta de soldados. Finiquítalos, camina por la plataforma elevada de la derecha, y avanza por el pasillo hasta que llegues a una puerta. Cuando la cruces, llegarás a una habitación con una plataforma elevada en su parte derecha. Sube por ella hasta llegar a una puerta, la cual a su vez da a un pasillo. Avanza por él hasta que llegues a una intersección, en la que deberás girar a la izquierda, y un poco más adelante a la derecha.

Sigue el pasillo hasta el final, gira a la derecha y acaba con el soldado, y luego gira a la izquierda y finiquita a otro. Tras eso, atraviesa la puerta y gira a la derecha.

Desciende por la rampa hasta llegar al final, y mata a todos los soldados que te encontrarás. Avanza por el pasillo de la izquierda, para emerger en una plataforma bajo la que se extiende una gran habitación, con varios Mandroides.

Acaba con todos, desciende por la escalera a la bahía y métete por la puerta situada en la esquina más lejana. Atraviesa la próxima zona por la puerta situada en el lado más lejano, matando a los soldados. Que te encuentres.

Ábrete paso en la próxima área, y dirígete recto hacia la puerta de enfrente –ignora la de la derecha–. Tras eso, avanza en línea recta un par de puertas más y gira a la derecha para









pasar por otra Avanza por el pasillo de la derecha, y en el próximo cuarto gira a la izquierda y dirígete hacia la puerta redonda. Aparecerás en una plataforma, en la que tendrás que matar a un Mandroide y a un par de soldados. Cruza a la puerta redonda en el otro lado, avanza por el corredor y mata al soldado.

Entra en el siguiente cuarto y mata a los dos soldados, sube hacia la plataforma y dirígete hacia la puerta en la esquina derecha. Atraviésela, mata a los soldados y continúa hasta el otro extremo del corredor, en donde te tocará descender al nivel inferior.

Ya abajo, métete por el conducto y continúa avanzando hasta que llegues a un cuarto con Mandroides. Acaba con ellos y dirígete hacia la pared grande con tres compuertas. Ve a una de las compuertas más pequeñas de cualquier lado, y sube al próximo cuarto. Mata a los enemigos, y métete por la compuerta redonda de la pared izquierda. Aparecerás en un cuarto de mando pequeño, con un soldado y un par de interruptores. Mata al primero y



acciona los segundos, y retrocede por donde has venido. Cruza la puerta ancha, gira a la izquierda y pasa por la compuerta redonda. Cruza la siguiente habitación por la plataforma, y métete por la puerta redonda de la plataforma a la izquierda, que está abierta. Para ello, utiliza Vuelo, salta a la plataforma y pasa de ella a la puerta.

Pasa por el pasillo hasta la próxima puerta, y dirígete hacia el terminal rojo donde un Mandroide te espera. Acaba con él, gira a la izquierda y atraviesa la puerta. Continúa avanzando por el vestíbulo y atraviesa la puerta redonda. Sigue por el pasillo, gira a la derecha, acaba con los soldados y sube por la escalera. Tras eso, dirígete hacia la puerta redonda.

Atraviésala junto con la que se encuentra detrás, gira a la derecha y entra por la puerta que tendrás enfrente. Mata a los pacificadores que te encontrarás en ese cuarto, y métete por la puerta que hay a mano derecha. Nada más hacerlo, te atacarán un montón de enemigos, por lo que lo mejor será que no te descuides. Tras acabar con ellos, sube por los escalones y








cruza la siguiente puerta. Continúa por el vestíbulo, mata a los pacificadores y cruza la puerta situada en la esquina más lejana, para acceder a las escaleras que te llevarán arriba.

Mata a los soldados delante de la puerta redonda y atraviésela, mata a los Pacificadores de detrás, gira a la derecha y atraviesa la puerta, para acto seguido subir por las escaleras. Tras eso, elimina a los soldados delante de la puerta redonda y atraviésala, acaba con los pacificadores, gira a la derecha y métete por la puerta de la izquierda. Te encontrarás con un Mandroide al que tendrás que destruir.

Tras eso, entra por la puerta redonda a la próxima sección. Mata al Mandroide y atraviesa la siguiente puerta redonda para acceder a un cuarto con una puerta redonda en el extremo lejano. Pasa por él y dirígete a la siguiente habitación. Gira a la derecha y ábrete paso a tiros por la rampa. Cuando llegues abajo del todo, gira a la derecha, pasa por la puerta, acaba con los enemigos y métete por la puerta de la derecha.



Mata al Mandroide y sube por la escalera hasta la plataforma. Busca el interruptor, activa Prisa, acciónalo y salta fuera de la plataforma. Atraviesa la puerta justo debajo del interruptor, mata al enemigo del cuarto de más allá, y vuelve a usar Prisa para accionar los interruptores a ambos lados de este cuarto. Tras eso, dirígete hacia la puerta opuesta al lado en el que entraste. En cuanto la pases serás atacado por un Pacificador. Mátalo, y sigue por el pasillo, atravesando tres puertas seguidas. Tras eso, desciende por la rampa, tuerce la esquina y mata al Mandroide. Continúa hasta el final, tuerce la esquina, y atraviesa la puerta redonda. Atraviesa dos cuartos seguidos, avanza por el pasillo, y mata a los Pacificadores que te saldrán al paso. Cuando termines, te encontrarás en una plataforma por encima de una piscina. Baja hasta llegar al corredor situado en el extremo más lejano del cuarto.

Tras eso, avanza por él hasta que llegues la puerta. Atraviésala, gira a la izquierda y pasa por una serie de puertas redondas, hasta que te encuentres con un Inocente en una










habitación con un botón. Acciona el botón, métete por la abertura redonda, y gira a la derecha. Ya sólo tienes que abordar el vehículo y prepararte para la batalla final con Lucifer.

LA BATALLA FINAL (O LA MADRE DE TODAS LAS BATALLAS)

Atraviesa la puerta redonda. Camina pegado a los escalones y continúa hasta atravesar la próxima puerta redonda. Llegarás a una intersección, en la que tienes que torcer a la derecha y pasar por la puerta redonda. Continúa avanzando hasta que te encuentres un conducto en el muro izquierdo por el que puedes pasar. Sigue por el conducto, torciendo a la derecha en la primera intersección, y dejarte caer en el pasillo de acceso. Continúa por él hasta llegar a los escalones y a después atraviesa la puerta redonda. Sube las escaleras, pasa por la puerta redonda, y la que te encontrarás después. Entra en el ascensor redondo, y sube arriba. Llegarás a un pasillo iluminado de azul con forma de rectángulo, en el que hay un ascensor en el centro al que puedes acceder desde el lado opuesto al que entraste. Fíjate a tu derecha en la puerta que hay en la pared lejana, ya que esa es por la que debes meterte. Ten cuidado al hacerlo con la gente que pulula por el aire, ya que salvo el guardia del puente –que espera a la vuelta de la esquina– son todos inocentes.

Entra en la cabina y agarra la ID del tripulante en el estante a la izquierda. Retrocede y ábrete paso por el pasillo. Ignora las otras puertas de la cabina y sigue el corredor rectangular por la izquierda. Gira a la izquierda en el próximo desvío y mata al Mandroide. Dirígete hacia la puerta, atraviésala y asciende en el ascensor. Cuando llegues arriba, atraviesa la puerta redonda y mata al Mandroide. Atraviesa la próxima puerta y sube al ascensor.

Sube arriba y mata a los guardias del puente. Entra en su interior por la puerta ancha. Camina hacia la plataforma en medio del cuarto, y acciona el interruptor del podio. Con esto bajará una plataforma y te encontrarás de pronto peleando contra un montón de soldados y Mandroides. Acaba con ellos, súbete al ascensor y cruza la puerta. Dirígete a la derecha por el pasillo, y gira a la izquierda en el primer desvío. Atraviesa la puerta, y dirígete de nuevo a la izquierda –hacia la puerta con la luz blanca–. Abre la puerta y cruza la habitación que verás ante ti. En la próxima habitación, acciona el interruptor de la pared, date la vuelta y retrocede hasta la puerta que acabas de abrir.

Atraviesa la habitación y sal de ella por la puerta grande, gira a la izquierda y sube por la escalera. Gira a la derecha y sube por las siguientes escaleras, y por las que te encontrarás en la siguiente habitación Ya en esta última, dirígete hacia la puerta redonda de la derecha y verás que está atascada. Procede por la siguiente puerta, y desciende por el pasillo en cuesta hasta llegar a otra puerta.

Atraviesa varias puertas seguidas hasta que llegues a una plataforma, en la que verás un inmenso pilar. Ignora la voz de Lucifer y dirígete al lado izquierdo del pilar, hacia el portal que se ve en él, y atraviésalo.

Ábrete camino hacia el portal en el otro lado, y entra en la siguiente habitación. Allí, cruza la puerta octogonal y coge el ascensor de la derecha.

Sal del ascensor, cruza la habitación, la puerta del final, y la que hay justo después. Tras eso, sólo tienes que cruzar las tres siguientes habitaciones, girar a la derecha coger el ascensor y meterte por el conducto para enfrentarte a Lucifer y poner fin a esta aventura épica.



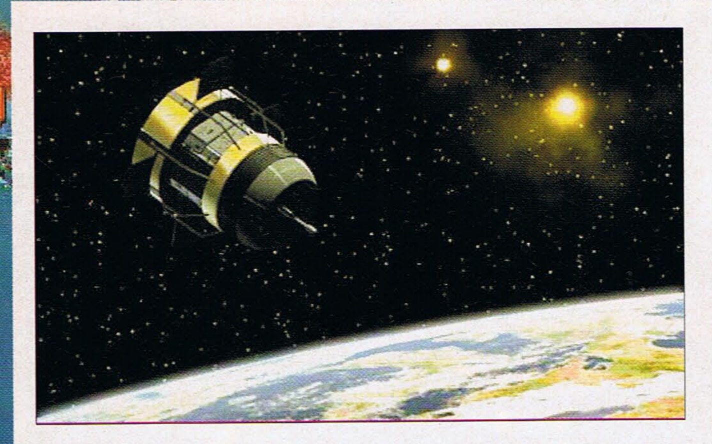


Sid Meier's Alpha Centauri

Seguro que en algún momento sucederá. Un buen día, la Tierra se irá al garete y no nos quedará más remedio que buscar otro hogar en el espacio exterior. Volverá todo a comenzar de cero para construir un mundo a imagen y semejanza del que teníamos en la Tierra, o quizá totalmente distinto. Cada uno tendrá su forma de entender la nueva civilización. Y para cuando llegue ese día, estaremos preparados.



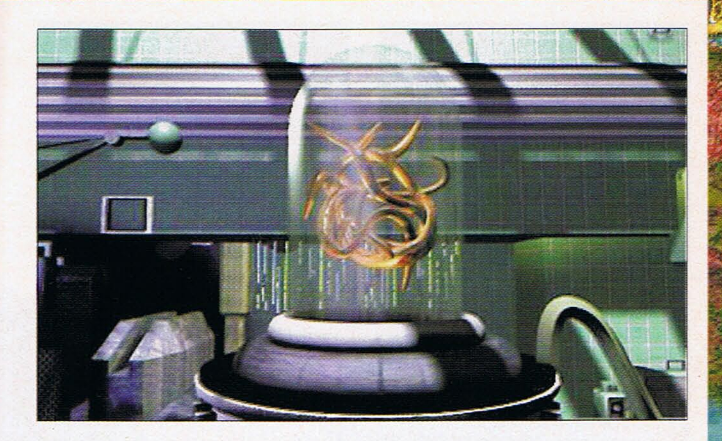
Aprendizaje de colonización extraterrestre



En «Alpha Centauri» nos tendremos que repartir el planeta que nos ha tocado en suerte a habitar, con las otras seis facciones en que se han dividido los últimos representantes de la raza humana. Independientemente de cuál sea nuestra facción, hay una serie de pasos similares para todas que forman parte de una estrategia sólida de colonización, evolución y conquista. Por supuesto, la estrategia no es única, pero sí es de las que mejores resultados dan. Bienvenidos a «Alpha Centauri».

EL PRIMER ASENTAMIENTO

Como es normal en este tipo de juegos de construcción de imperios, el lugar en el que pongamos nuestro Módulo Colonia para fundar nuestra primera ciudad es muy importante porque va a condicionar su producción y buen funcionamiento, orientando por el buen camino o haciendo divagar a nuestra embrionaria civilización. Como el juego nos sitúa de forma aleatoria en un mundo aleatorio, si vemos que la posición no satisface nuestras necesidades –ante todo la presencia de numerosos recursos cerca– lo mejor es que volvamos a comenzar la partida. Así, si el sitio colma nuestras expectativas, lo primero que haremos será explorar los alrededores utilizando nuestra patrulla de



reconocimiento, con cuidado de los gusanos mentales, sin entrometernos con otras facciones y buscando recursos –minerales, energía y nutrientes– y monolitos. En cuanto podamos es recomendable construir otra patrulla, pues las dos nos permitirán descubrir los alrededores cuanto antes, facilitándonos la elección de terreno para nuestra segunda ciudad. Las actitudes expansionistas tienen éxito en el juego, y nuestros enemigos lo saben.

Los tres recursos del juego son imprescindibles en buena medida para el desarrollo de nuestra civilización. Los nutrientes lo son por motivos obvios, pues sin ellos no sería posible la vida en el planeta ni el aumento de la población, por lo que elegiremos para los asentamientos terrenos que produzcan nutrientes, eliminando las xenofungosidades mediante terraformación, o con proximidad al agua. Los minerales los necesitamos para hacer construcciones en las ciudades y crear unidades con las que expandirnos, y los obtenemos de terrenos rocosos tras su terraformación. Finalmente, la energía es la clave de la investigación que nos descubrirá nuevas tecnologías y ciencias que ampliarán nuestro conocimiento y posibilidades, y se encuentra en los lugares con mayor elevación del planeta.









Los proyectos secretos

Para todos aquellos que ya conocemos «Civilization II», los proyectos secretos tienen un significado bastante especial, ya que responden al mismo objetivo y tienen idéntica finalidad a lo que eran las Maravillas del Mundo en el anterior juego de Sid Meier. Sin embargo, en «Alpha Centauri» son mucho más peligrosos y determinantes, pues sus ventajas son bastante más grandes, y el esfuerzo destinado a conseguirlo, mucho más. Como con las Maravillas del Mundo, son excluyentes, lo que quiere decir que solo una facción puede tener un Proyecto Secreto determinado, que queda vetado para el resto.

Estos Proyectos tienen la misma clasificación en grupos que las tecnologías, y están muy relacionados con ellas, pues son las que nos proporcionan acceso a ellos. Cuando nos enfrentemos a la creación de uno de ellos, lo deberemos hacer en la ciudad que más mineral produzca, pues nos costará diez veces más que cualquiera de las otras construcciones más caras, y tendremos que invertir casi igual cantidad de tiempo, dedicando todos los esfuerzos de dicha ciudad a ello.

Todos los proyectos son susceptibles de ser creados, aunque siempre habrá algunos que nos vengan mejor que otros por nuestra situación actual o por nuestra forma de jugar. Independientemente de ello, hay algunos que son casi imprescindibles. Uno de ellos es el Proyecto Genoma Humano, también de los primeros en poder crear, que nos proporciona un talento extra en cada una de nuestras ciudades, lo que es ideal si tenemos muchas revueltas en las mismas. Otro proyecto muy interesante es la Fuerza de Defensa Ciudadana, que construye una barrera defensiva en cada ciudad, tanto en las ya existentes como en las que creemos posteriormente, que la hace totalmente inexpugnable para la mayoría de los enemigos.

El Sistema de Tránsito Planetario es otro proyecto secreto que no debemos perder de vista, ya que hace que las ciudades que creemos a partir de sus descubrimiento tengan nivel 3 de población, con lo que ello significa para colonizar grandes espacios del planeta de una forma rápida.

Y si somos belicosos, hay proyectos secretos que nos colmarán de alegría, como el recomendable Nexo de Mando, que crea un centro de mando en todas las ciudades que poseamos, y que sirve para aumentar la moral de las unidades nuevas y para que las dañadas se reparen más rápidamente. Casi nada.



TOMA DE CONTACTO

En los primeros compases del juego, en cuanto nos expandamos un poco y comencemos a explorar en profundidad el mundo, lo más seguro es que nos encontremos con otra facción. La forma en que transcurrirán las cosas entre nosotros dependerá de la facción con que nos encontremos y de nuestras intenciones para con ella. Al principio, lo mejor es ir de buenas y procurarnos un pacto que nos permita avanzar juntos en armonía, pero si la facción es débil o belicosa, lo más indicado será ir a por todas en cuanto se nos presente la ocasión y acabar con ella rápidamente. Aunque esta última no es una buena forma de empezar el juego, pues lo que nos interesa es el crecimiento, y no la lucha, pues ya habrá tiempo para esto último.

Pero enemigos –o amigos– no será lo único que encontremos en nuestro nuevo planeta. También hallaremos desperdigados por el mismo cápsulas que deberemos coger cuanto antes, pues nos proporcionarán ventajas considerables, aunque a veces esconderán traicioneros gusanos mentales. En el mejor de los casos, una cápsula puede contener un artefacto alienígena, que tendremos que conectar a un nodo de red en una ciudad para poder aprovecharlo y acceder a su tecnología. El planeta de «Alpha Centauri» también esconde



monolitos, que repararán nuestras unidades y aumentarán su nivel de moral, además de ser fuentes inestimables e incomparables de recursos. Construir una ciudad cerca de un monolito es una gran ventaja, pues a un buen nivel de producción se unirá la permanente buena salud de las unidades que defienden la ciudad.

Cuando la toma de contacto con nuestro entorno sea completa hasta unos límites considerables, ya podremos dirigir de forma inequívoca nuestra estrategia, sabiendo más o menos la extensión del continente en el que nos encontramos, los enemigos que tenemos cerca y las características del terreno que nos rodea.

PIEDRA SOBRE PIEDRA

La ciudad es la piedra angular de «Alpha Centauri»; alrededor de ellas fluye toda la vida y movimiento de nuestro nuevo imperio. Y es por eso que debemos cuidar al máximo la población y las construcciones de las mismas. Con los nutrientes apropiados, la población de una ciudad crece de forma constante hasta llegar al valor de 7, en que tendremos que construir un complejo habitacional para permitirla llegar a 15, donde necesitaremos una cúpula habitacional para seguir creciendo. La población tiene que estar alimentada para



poder trabajar –aquí también entramos nosotros para asignar tareas–, y así recoger minerales con los que construir en la ciudad. Fácil.

La producción de la ciudad es la savia que la hace funcionar, y el principal aspecto en que tenemos que enfocar nuestra gestión, y sobre todo la canalización de los excedentes. Cada ciudad tendrá un aspecto de la producción en la que destacará, y lo tenemos que aprovechar, para conseguir de ella las unidades que más fácilmente produce o enfocarla a la investigación si su producción de energía es elevada. La forma de aumentar la producción de la ciudad es mediante terraformación de los alrededores, gestión optimizada del trabajo, o construcción de edificaciones puntuales.

La terraformación es otra forma de llamar a la construcción en el mapa del planeta, y mediante ella podremos crear carreteras, minas, bosques, granjas o cambiar la elevación del terreno. Para terraformar necesitamos formadores que, como las patrullas, nos harán mejor servicio si trabajan varias juntas y las vamos dando órdenes según terminan los trabajos, sin dejar que el ordenador las controle de forma automática. Recordaremos que dos formadores trabajan más rápido que uno solo.

Las construcciones que podemos levantar dentro de las ciudades son francamente escasas



al principio del juego, aunque hay una que debemos crear en cuanto podamos: los tanques de reciclaje, pues son bastante baratos e influyen en la producción de nutrientes, mineral y energía. Según avancemos bastante en el juego obtendremos acceso a granjas de árboles, nanorreplicadores o laboratorios hidropónicos, por nombrar algunos de los más interesantes.

Tampoco podemos perder de vista en ningún momento lo que hacen nuestros trabajadores, pues suelen desperdiciar su esfuerzo en tareas secundarias, desviándose de las que realmente nos interesan, por lo que los corregiremos de acuerdo con las necesidades de la ciudad en cada momento, asignándolos a una u otra tarea. Esta acción la tendremos que realizar en cada ciudad si queremos que las cosas funcionen bien. Los trabajadores los podemos convertir en talentos que estimularán la economía o potenciarán la investigación, pero la mano de obra trabajadora disminuirá. Con el aumento de los talentos, también aumentarán los zánganos, y cuando sus números se igualen, tendremos una revuelta en la ciudad, con el consiguiente trastorno para la producción. Las revueltas hay que



evitarlas a toda costa, colocando unidades militares en la ciudad, creando más talentos, o construyendo salas de recreación.

LA MADRE CIENCIA

La evolución depende en gran medida de la investigación, que nos abrirá nuevos caminos y despejará amplios horizontes en todas las áreas. En «Alpha Centauri» esto viene representado por las tecnologías y los proyectos secretos. Las tecnologías se estructuran en cuatro grupos: explorar, descubrir, construir y conquistar, y el avance por las mismas se puede hacer de forma automática –investigar a ciegas– o bien tomando decisiones por nosotros mismos, que es lo más aconsejable si queremos que el juego discurra por los derroteros apropiados.

El grupo Descubrir es el que tiene los descubrimientos tecnológicos más importantes, sobre todo desde el punto de vista militar, y es por ello que los primeros pasos en este grupo son cruciales. La primera tecnología a la que debemos avanzar es Biogenética, que



nos dará acceso a la importante planta de reciclaje que debemos construir en cada ciudad, y también al proyecto secreto Proyecto Genoma Humano. Tras Biogenética, el siguiente paso ha de ser Secretos del Cerebro Humano, que potenciará sobre manera las habilidades mentales (psi) de nuestras unidades, ayudándolas en la lucha contra los gusanos mentales. Esta tecnología nos proporcionará además un descubrimiento gratuito, por lo que debemos hacer lo posible para que ninguna otra facción se nos adelante en su control.

El grupo Conquistar sólo nos será útil en caso de conflicto, con lo que más tarde o más temprano tendremos que echar mano de sus investigaciones. La aplicación de nuestros esfuerzos productivos a la investigación en este campo dará lugar a armas demoledoras y terribles. El primer paso tiene que ser necesariamente Física Aplicada que, como principal ventaja, nos proporcionará el equipamiento láser de todas nuestras unidades, que no es poco. Además, nos abre la puerta a la investigación de la Química de Altas Energías, también imprescindible y el segundo paso investigador a dar en este grupo. Esta investigación pone al alcance de nuestras unidades el Blindaje de Plamacero, pero también nos proporciona



las Cápsulas de Gas Nervioso, un arma total, aunque su uso está considerado una atrocidad por las facciones de «Alpha Centauri» y podría dar lugar a la realización de represalias contra nosotros. Al margen de consideraciones morales y temores de venganzas, podemos abusar del gas porque nuestros enemigos más tarde o más temprano también lo podrán hacer.

El grupo Construir nos proporcionará variadas mejoras, tanto para nuestras unidades como para realizar en las ciudades, y puesto que también tiene investigaciones interesantes, debemos calibrar la asignación de recursos para conseguirlas. Las principales construcciones de las ciudades provienen de este grupo de investigación, lo que le otorga un buen nivel de importancia, que comienza con el primer paso, que debe ser la Base Industrial. Este descubrimiento, además de proporcionar Blindaje de Sintmetal a nuestras unidades militares, nos da acceso al importante proyecto secreto Intercambio Mercantil, que generará una no desdeñable cantidad de energía donde se construya. El paso siguiente debe llevarnos a descubrir la Economía Industrial, imprescindible para la producción de energía,



ya que permite construir bancos de energía en las ciudades, aumentando en un 50% la economía, además de proporcionarnos acceso a la Economía de Libre Mercado, que nos atraerá pingües beneficios.

El grupo Explorar cobra un especial interés en los primeros compases del juego, cuando nos daremos más a la actividad que le da nombre. Es quizás el grupo menos determinante, pero no por ello deja de ser importante y merecedor de nuestra atención y recursos para descubrir lo que nos tiene que contar. Y lo primero ha de ser Ecología Centauri, que nos da acceso a un concepto tan importante como es la unidad terraformadora y a la posibilidad de construir formadores para que adapten el entorno a nuestras necesidades.

De la Ecología Centauri necesitaremos pasar a Empatía Centauri, ya de nivel 3, pero con un potencial importante como es la posibilidad de utilizar gusanos mentales como unidades, y el poder cambiar el modelo económico a uno verde, mucho menos agresivo con el planeta que los demás, lo que a la larga nos será ventajoso.



¡A LAS ARMAS!

Como ya ocurría en «Civilization II», en «Alpha Centauri» la guerra es un acontecimiento un tanto inevitable, pero extremadamente peligroso dada la potencia y magnitud de las armas. Debemos estar preparados de la mejor manera para cuando llegue el momento. Para ello deberemos hacer buen acopio de tecnologías relacionadas con la guerra y los edificios asociados a las mismas, tanto para producción de unidades como para defensa de las ciudades.

«Alpha Centauri» es muy flexible en el aspecto militar, pues nos permite configurar nuestras unidades al gusto, en base a la modificación de cinco tipos de elementos: chasis, arma, escudo, reactor y habilidades especiales. Combinándolos podremos crear un elevado número de unidades con distintas cualidades que podemos emplear para igualmente distintos cometidos. El chasis es la elección más básica, pues implica el medio por el que se moverá la unidad –tierra, mar o aire– y determinará su alineación

Consejos Galácticos

- Debemos disponer de patrullas y de formadores en gran número, combinando los esfuerzos de dos o tres de ellos para realizar más rápido el mismo trabajo.
- Si tenemos una facción próxima que nos complica la vida constantemente, dedicaremos nuestros esfuerzos a destruirla cuanto antes, para quitarnos de preocupaciones.
- Cuantos más nutrientes seamos capaces de recolectar en cada turno en una ciudad dada, más rápido aumentará la población de esa ciudad.
- La figura del gobernador es útil cuando no estamos acostumbrados con el juego, pero su actuación es demasiado arbitraria, por lo que lo desactivaremos en cuanto nos hagamos con el control del juego.
- En muchas ocasiones, nos resultará más rápido y barato conquistar una ciudad en la que haya un proyecto secreto, que intentar construirlo por nosotros mismos.
- Aprovecharemos las habilidades del líder de nuestra facción, jugando en armonía con ellas y de acuerdo con su naturaleza, pues de lo contrario será contraproducente.
- La investigación a ciegas nos hará ir dando tumbos durante todo el juego, por lo que lo mejor es tomarla bajo nuestro control.
- No intentaremos crear siempre la unidad más poderosa que podamos, puesto que con una más ligera –y barata– podremos destruir igual a un enemigo muy inferior.
- Es importante mantener un equilibrio entre las investigaciones, intentando desarrollar todos los grupos por igual al mismo tiempo.
- Aunque no participe de forma demasiado activa, el planeta es una facción más, y una actuación demasiado lesiva contra su entorno nos perjudicará a la larga.

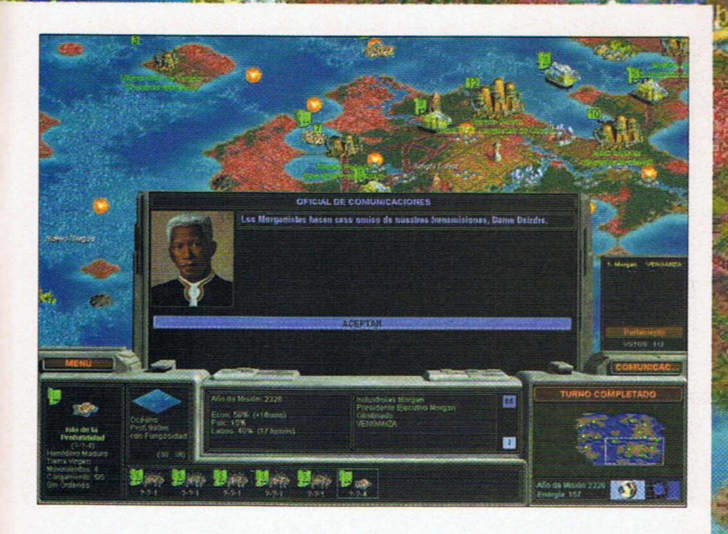


básica en el campo de batalla, ya que no es lo mismo una unidad de infantería que un avión.

El apartado de las armas merece una atención especial puesto que, investigación por medio, podremos acceder a un inmenso arsenal de armas de poder más o menos devastador, aunque de posibilidades muy similares entre sí, y que pueden adaptarse a cualquier tipo de unidad. Las más potentes son el láser cuántico, el cañón gravitrónico y el láser de singularidad, por no hablar del destructor de planeta, de finalidad suficientemente obvia dado su nombre.

Los escudos son mucho más costosos que las armas, sobre todo cuando se van haciendo más sofisticados y poderosos.

La asignación de arma y escudo a una unidad debe ser equilibrada, pues una unidad con un arma atómica y sin escudo será destruida en breve, malgastando una costosa inversión. Y siempre la fuerza del escudo condiciona el nivel de defensa que va a gozar



la unidad, siendo la placa antimateria y el generador de estasis los mejores. A los reactores no tendremos acceso hasta bien avanzado el juego, y como los escudos, influyen en el nivel defensivo de la unidad, equivaliendo cada nivel de reactor a diez puntos de daño que la unidad puede absorber. Sólo hay cuatro tipos de reactores, siendo el motor de singularidad el que más energía proporciona de todos ellos. Al igual que con el escudo y el arma, los reactores deben estar equilibrados en una unidad con los dos aspectos anteriores.

Para terminar de rematar a las unidades, las podemos dotar de habilidades especiales –una o dos por cada unidad– que nos proporcionarán la investigación de las distintas tecnologías del juego.

Dichas habilidades, aplicadas a las unidades, las dotan de una funcionalidad única, y algunas de las más interesantes son: desplazaseñales, dispositivo de enmascaramiento, o gas nervioso.





ESTRATEGIAS DE COMBATE

Aunque puede haber combates en campo abierto que involucren a una o varias unidades en tránsito o estratégicamente colocadas para la defensa, la mayoría de las luchas en «Alpha Centauri» se dirimen por el control de las ciudades, ya sea desde el bando atacante o del defensor. Por ello, las tácticas a emplear vienen condicionadas por el ataque o defensa en un solo punto fijo.

Los ataques a las ciudades tienen mucho de observación y otro tanto de suposición. Por regla general, cuanto más grande sea la ciudad –mayor población–, mejor defendida estará y por mejores unidades, aunque siempre nos podemos llevar alguna sorpresa. Como ocurre en la vida real, antes de asaltar una ciudad deberemos dejar que la artillería haga su trabajo ablandando a la oposición antes del asalto directo. Lo mismo se le puede pedir a la aviación, más poderosa pero también más frágil. La confrontación terrestre será lo que en última instancia decidirá la posesión de la ciudad cuando todas las unidades que hay en ella mueran, y si tiene nivel de población 2, pues si no la podremos llegar a destruir.

Las defensas de las ciudades implican paciencia y preparación. Nuestros asentamientos deberían estar bien protegidos con construcciones defensivas y con unidades apropiadas, pues de lo contrario un simple ataque podría desestabilizar nuestra civilización, haciéndonos perder la ciudad. La defensa de perímetro o el campo de taquiones son construcciones que harían bien en cualquier ciudad, así como unidades de defensa aérea, y barcos en el caso de que la ciudad sea costera. Como la anticipación también es un arma defensiva, la construcción de sensores con nuestros formadores en los alrededores de las ciudades nos avisará de la aproximación del enemigo, dándonos tiempo para reaccionar.

Como ya hemos dicho antes, las ciudades son la clave en «Alpha Centauri», y en la posesión de ellas debemos basar toda nuestra estrategia de juego, tanto la militar como la productiva y la global.

Civilization Call to Power

Vamos a tratar de condensar en muy pocas páginas toda la Historia de la Humanidad, desde los primeros poblados primitivos hasta los viajes al espacio exterior, pasando por el Renacimiento y la Edad Moderna, entre otras. Dejaremos atrás siglos de investigación, guerras, descubrimientos y creación, englobados todos ellos en el concepto conocido como «Civilization». La Historia no se escribe en tan poco papel, pero sí las líneas de actuación para que cada uno sea capaz de hacer la suya propia.



De la Edad de Piedra a la conquista espacial



Y al principio de los tiempos no había nada. Bueno, sí, un pequeño grupo de colonos con todo un mundo que descubrir repleto de promesas y peligros, de satisfacciones y frustraciones. La configuración de este mundo es el primer paso estratégico que daremos en «Call to Power», variando notablemente la dificultad según las opciones que elijamos. Como los mapas son aleatorios, no podemos saber qué nos vamos a encontrar en ellos, pero sí graduar el tamaño del mapa, la actuación inteligente de los enemigos y la aparición de bárbaros belicosos. Las opciones de la lucha contra la contaminación o la necesidad de acabar con todos los enemigos para vencer son dos posibilidades más que añaden su toque al juego.

LA EDAD ANTIGUA

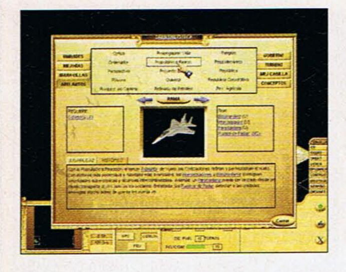
El primer e imprescindible movimiento que realizaremos en «Call to Power» implica la construcción de nuestra primera ciudad. Como era de esperar, el emplazamiento de la misma no tiene que ser caprichoso, sino bien estudiado para encontrar un sitio con suficiente alimento, algún que otro recurso y a ser posible bien situado geográficamente. Las orillas de los ríos o las costas son los mejores lugares, mientras que huiremos de zonas montañosas, heladas o desérticas, las menos fértiles e inapropiadas para la vida.

Al mismo tiempo también es importante no desperdiciar ni un turno y construir cuanto antes, para ponernos a trabajar rápidamente y no dejar que nuestros competidores nos tomen la delantera, sabiendo que si lo necesitamos, podremos transformar los alrededores de la ciudad en el futuro. Una vez que tengamos nuestra ciudad, lo primerísimo será construir un colono, que nos servirá para levantar nuestra segunda ciudad. Una vez creado el nuevo colono, produciremos una unidad falange para defender el asentamiento de posibles ataques bárbaros. Tras la falange, lo más indicado es crear un granero para aumentar la capacidad de población de la ciudad, que ya habrá ido creciendo. Estos pasos de producción los daremos para todas las ciudades que creemos de aquí en adelante.

Con nuestro segundo colono fundamos nuestra segunda ciudad, buscando igualmente un lugar lo más apropiado posible, pero sin esperar demasiado tiempo, por la razón antes comentada. Pondremos esta segunda ciudad a realizar el mismo proceso productivo que hicimos con la primera, mientras que con esta creamos algún colono más y también guerreros. Los colonos que creemos los podemos usar para transformar los alrededores de ambas ciudades para aumentar la producción, así como para comunicarlas con una carretera más adelante. Con los guerreros (o falanges) creados comenzaremos la exploración del mundo.

En estos primeros compases de nuestra Historia no podemos descuidar la investigación, que podemos poner en marcha comenzando por descubrir la domesticación, que nos proporcionará la unidad arquero a caballo, de ataque a distancia y buena movilidad. Crearemos arqueros a caballo, que junto a los guerreros nos servirán para enfrentarnos a cualquier enemigo que encontremos ahora, y que no se plegue a nuestras exigencias diplomáticas. De esta forma podemos conseguir algún que otro descubrimiento y también ciudades. En las mismas, a la cadena productiva ya conocida, podremos añadir el mercado y el templo.

En cuanto podamos, tenemos que cambiar de forma de gobierno, ya que la tiranía es con diferencia la peor de todas. En esta Edad Antigua, la monarquía es la más apropiada,





aunque a la teocracia también se le pueden encontrar algunas ventajas, entre ellas la importancia colonizadora de los clérigos bajo este sistema de gobierno. Si pensamos en crear alguna maravilla, las más recomendables son la Esfinge, el Hagia Sofia y la Academia de Confucio.

Los descubrimientos de esta edad nos permitirán construir en las ciudades acueductos, teatros, juzgados y fortificaciones; y pondrá a nuestro alcance unidades como la legión, las caravanas, y los primeros barcos, los trirremes. Con estos dos últimos elementos podemos comenzar a comerciar con otras civilizaciones y explorar más allá de los confines de nuestro continente.

LA EDAD DEL RENACIMIENTO

Nuestras ciudades continúan creciendo en población y en recursos, siendo ahora la construcción de granjas avanzadas en los alrededores de las mismas uno de los más prioritarios. También haremos bien en conseguir cuanto antes espías, una de las unidades más valiosas del juego, y en cambiar de sistema de gobierno a república si vamos a estar en paz con nuestros vecinos, pues de lo contrario mantendríamos la monarquía hasta la aparición de la democracia.

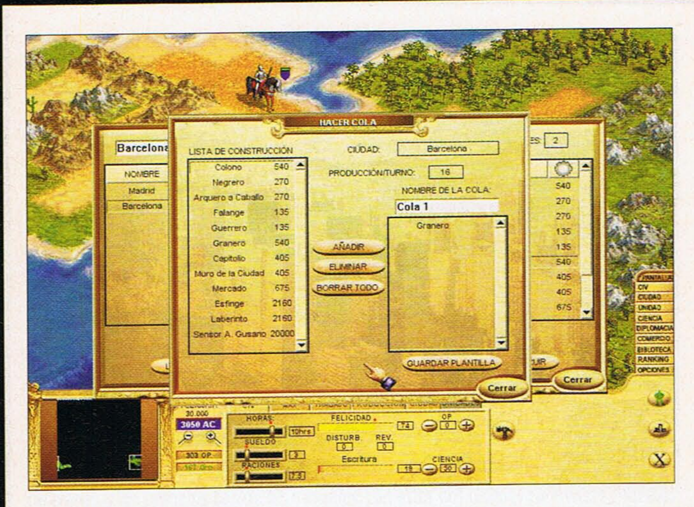
Sea o no la agresión militar una de nuestras bazas, el descubrimiento más importante de esta edad es la pólvora, que nos conducirá a la fabricación de cañones. Estos descubrimientos nos darán acceso a mosqueteros y cañones respectivamente, que forman parte de una nueva forma de entender la guerra y se convertirán –junto a la caballería– en la



producción militar de nuestras ciudades. Otra rama de investigación que debemos seguir es la que se decanta por la revolución agrícola, que nos llevará a la revolución industrial ya en la siguiente edad, constituyendo en si misma un cambio a dicha edad. En cuanto podamos construir fábricas en nuestras ciudades, ésta debe de ser una de las prioridades, ante cualquier otra cosa.

La agrupación de mosqueteros y cañones –que pueden bombardear a distancia– como fuerza de ataque será demoledora contra las ciudades enemigas, a las que previamente someteremos al acoso de nuestros espías, lo que nos dará beneficios económicos y materiales. Los buques de guerra, disponibles ahora gracias al descubrimiento de las máquinas herramienta, serán un apoyo imprescindible para atacar ciudades costeras y explorar con comodidad allende los mares.

La Bolsa de Londres es la maravilla que no debiéramos dejar de construir, ya que nos elimina los costes de mantenimiento de las ciudades; y el Telescopio de Galileo tampoco, pues aumenta la investigación científica –el ritmo de nuestro progreso– en un 200%. Por



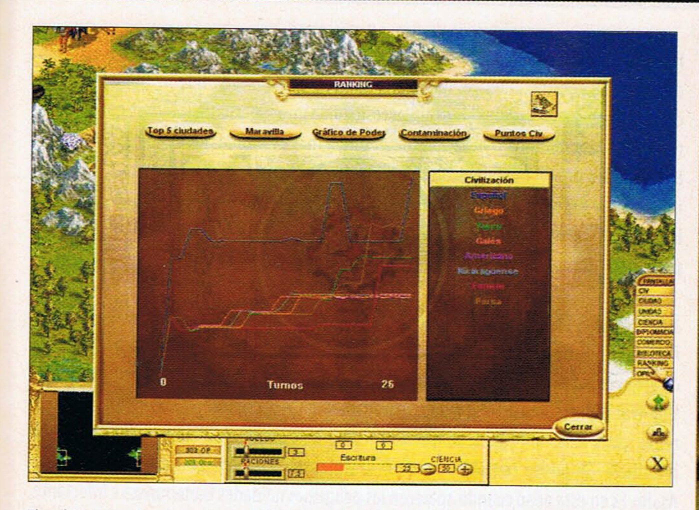
su parte, la Ley de Emancipación nos puede traer muchos problemas si tenemos esclavos, en caso contrario la haremos para entorpecer al contrario. La esclavitud es una actuación no muy recomendable, a pesar de lo barata que es la mano de obra esclava, ya que la esclavitud tiende a desaparecer según avanza el juego.

Entre la Democracia y la Revolución Industrial impulsarán a nuestra civilización hacia la Edad Moderna.

LA EDAD MODERNA

Esta edad se caracteriza por una mejora considerable en las comunicaciones, sobre todo con el descubrimiento del ferrocarril, que deberíamos hacer llegar a todas nuestras ciudades sustituyendo a las carreteras, puesto que reduce el descontento de los ciudadanos y el crímen.

Más adelante, el descubrimiento de la aerodinámica nos pondrá en el camino para producir unidades aéreas, cohetes y en último término, naves espaciales.



El gobierno más adecuado para la prosperidad en esta época es la Democracia, pues el Comunismo y el Fascismo que aparecen ahora no la superan en funcionalidad y calidad de vida de nuestros ciudadanos. Ésta se verá aumentada con cada descubrimiento que hagamos, comenzando por el de la producción en cadena, que cambia radicalmente la forma de hacer las cosas, la electricidad o los medios de comunicación. En la última etapa de esta edad los ordenadores darán paso al importantísimo descubrimiento de la robótica en la edad siguiente.

El combate también sufre un cambio importante, apareciendo lo que ya conocemos con guerra moderna con unidades como el ametrallador –unidad de ataque y defensa básica–, la artillería o los tanques, que combinados con cazas y bombarderos harán la vida imposible a cualquiera de nuestros enemigos. En esta edad es cuando debemos resolver los combates con más rapidez, y esperar a que nos ataquen en lugar de tener nosotros la iniciativa. Aparecen descubrimientos como Globenet, Defensa Global o Física Cuántica que muestran cómo está cambiando el mundo de cara a la siguiente edad.

Las maravillas más útiles de este periodo son La Agencia, que nos permite un control defensivo de nuestras ciudades mediante espía; el Laboratorio de Édison, que nos proporciona numerosos descubrimientos sin necesidad de investigación; e Internet, que nos será muy útil si tenemos una civilización competidora más avanzada que nosotros.

Las ciudades siguen mejorándose con nuevas infraestructuras, como aeropuertos, cines, refinerías de petróleo o plantas de reciclado; aunque en esta edad no sea lo más habitual la construcción de ciudades nuevas sino la mejora de las ya existentes o la captura de las pertenecientes al enemigo.

LA EDAD GENÉTICA

Aquí es donde empieza la ciencia-ficción, con el descubrimiento de la Robótica como principal llave para el progreso, y que debemos lograr cuanto antes, pues nos permitirá construir War Walkers, una unidad militar extremadamente poderosa. Es también el arma definitiva, pues vale tanto para ataque como para defensa, y en grupos es prácticamente invencible. Se puede complementar con Leviatanes, Blindados de Fusión y Marines de Asalto. Es en esta edad cuando aparecen las peligrosas unidades Ecoterrorista e Infectante, capaces de desestabilizar ciudades enteras; y las unidades submarinas, como los Ingenieros Submarinos y los Submarinos Stealth.

Las ciudades se desplazan a las profundidades del océano y al espacio, gracias al descubrimiento de las colonias submarinas y las colonias espaciales, que nos colocarán al borde de la nueva y definitiva edad. Los Maglevs y los túneles submarinos sustituyen a carreteras y ferrocarriles. Los minimódulos de alimentos, los tanques de alimentos, las industrias pesqueras automatizadas y las granjas hidropónicas son construcciones de las ciudades que permiten abastecer de comida a las superpoblaciones de las mismas.

El abastecimiento general de comida es uno de los grandes problemas de esta edad, que muchas veces tendremos que racionar o recortar para que haya para todos. Las bases espaciales y submarinas son un buen sitio donde crear comida, mientras que las ciudades se quedan como centros de producción de unidades y construcciones.

En la Edad Genética aparece un nuevo sistema de gobierno que haríamos bien en adoptar, la República Empresarial, que prima la producción por encima de todo y mantiene



relativamente contentos a los ciudadanos con poco esfuerzo. Este sistema de gobierno es muy necesario en este momento en que la producción es vital para construir mejoras en todas y cada una de las ciudades y nuevas tecnologías. La Tecnocracia y la Ecotopía son los otros nuevos sistemas de gobierno, de los que la ecotopía es totalmente utópico e inútil para la época, pues retrasa la producción, a pesar de ser bueno para todos los demás factores.

Hablando de maravillas tenemos que destacar sobre todo el Sensorium, conseguido con el descubrimiento del interfaz neuronal, y que elimina el descontento por el hacinamiento y la contaminación, dos grandes problemas de esta Edad Genética. Para combatir también la polución, pero al lanzar unidades al espacio, es útil la Escalera Estelar; para tener una buena defensa, el Escudo Nacional; y para aumentar el efecto de los especialistas, la Nanopedia. También, a caballo con la edad siguiente, tenemos la maravilla del Desactivador de Nanita, que elimina todas las armas nucleares, con lo que tendríamos un peligro menos.



LA EDAD DEL DIAMANTE

Es la edad definitiva, y la que conduce al final del juego, que se alcanza cuando consegui-mos destruir a todos nuestros enemigos –tarea harto complicada en muchas ocasiones, sobre todo con este grado de evolución– o bien logramos crear vida alienígena. En cualquier caso, la mejor forma de evolucionar por esta edad es descubriendo los agujeros de gusano, que para ello necesitan previamente de la arquitectura alienígena, y la construcción del sensor de agujeros de gusano para utilizarlos.

El combate en esta edad se desplaza al espacio, desde donde los Bombarderos Espaciales –con sus Cruceros Estelares de Escolta– pueden aniquilar a cualquier unidad que haya en tierra, con lo que la guerra toma una dimensión mucho más elevada, dependiendo solamente de la potencia de las unidades y no del uso que de ellas se haga. Otras unidades que aparecen en esta edad son los Phantom –son invisibles–, los Reptadores –transportan unidades– o los Anuncios Subneuronales; aunque el mayor peligro siguen siendo las unidades subversivas como Ecoterroristas o Infectantes, pero sobre todo los primeros. Los War



Walkers aún son unidades tremendamente funcionales y que debemos tener en abundancia, para atacar y defender.

Con esta edad llegan también un nuevo sistemas de gobierno, la Democracia Virtual, cuyas cualidades no exigen que abandonemos nuestra República Empresarial, aunque la Tecnocracia conseguida en la anterior edad es casi tan buen sistema como éste.

De las maravillas, la más recomendable es el Controlador Gaia, obtenido de la teoría Gaia, que aumenta la producción de comida, acaba con la polución y evita desastres ecológicos de todo tipo. Otra maravilla bastante interesante es el Chip de Inmunidad que, además de aumentar la felicidad de todos los ciudadanos, proporciona protección contra los enemigos.

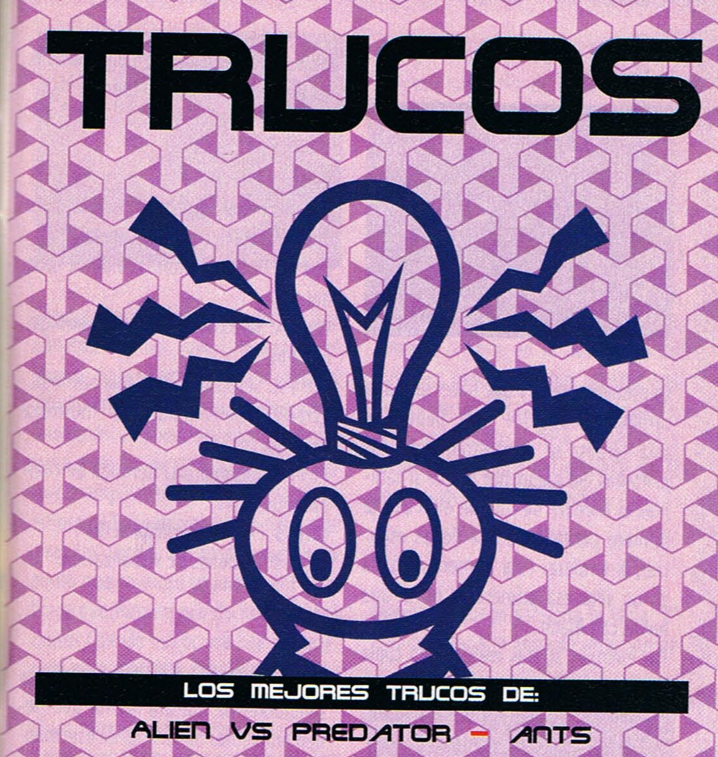
A la hora de crear la vida alienígena, puede que otra civilización comience antes que nosotros, por lo que a partir de ese momento todos nuestros esfuerzos han de ir encaminados a retrasar o destruir su proyecto, además de comenzar de forma urgente el nuestro. El alumbramiento del alien es la más segura garantía de éxito.

El combate en Call to Power

Por su realización novedosa, el combate es el aspecto más distinto de lo que ya conocíamos de los anteriores «Civilization». El enfrentamiento de unidades de ejércitos cara a cara en un terreno de lucha "virtual" aporta una nueva estrategia, y aspectos como la colocación, el número y el tipo de unidades tienen mucha importancia. Hay una serie de premisas tácticas que nos pueden ayudar: Lo más importante es contar con un ejército equilibrado, en el que haya unidades que desempeñen distintos papeles y unas se ayuden a otras: ataque, apoyo a distancia, defensa, etc., y contribuyan al desenlace final de la contienda. Así pues, la agrupación de las unidades para entablar combate debe meditarse, y así en el combate las unidades de ataque estarán en primera línea, con las de defensa en la línea intermedia, y las de apoyo a distancia en la parte de atrás, enviando proyectiles sobre el enemigo sin que puedan ser dañadas. Llevar un grupo sólo con unidades de ataque o sólo unidades de apoyo garantiza el fracaso en cuanto el enemigo tenga una fuerza combinada y equilibrada. La anticipación y el posicionamiento son dos factores interrelacionados y muy importantes también de cara al combate. La colocación de exploradores en las proximidades de las ciudades nos darán una ventaja inestimable al saber cuándo se aproxima un enemigo. Y el posicionamiento de las defensas fijas, o las unidades de choque, en casillas geográficas concretas de terrenos impasables o difíciles, juega a favor del defensor. Antes de atacar examinaremos el terreno, pues se trata de un enemigo más.

El control de los puntos de movimiento determina la fuerza que una unidad tiene en combate en «Call to Power», así la eficacia de una unidad es mayor cuando no se ha movido que cuando ha realizado su movimiento o parte de él. En caso de empate técnico, una cuestión aparentemente tan trivial nos puede hacer perder una batalla. El efecto del movimiento va asociado también al del terreno que reseñábamos anteriormente. Aunque parezca un tópico, muchas veces una retirada a tiempo es una victoria ganada. No debemos combatir ciegamente siempre que el enemigo quiera, a no ser que no tengamos más remedio. Intentaremos ser nosotros los que decidamos dónde y cuándo queremos luchar, ya que por evitar o posponer un combate no perderemos nada. Por no hablar de las consecuencias secundarias que puede tener atacar a una civilización en términos de represalias de los aliados, rotura de acuerdos, descontento de nuestros propios ciudadanos, etc.

«Call to Power» es un juego en el que la guerra es una herramienta más para conseguir nuestros objetivos, y no uno de los objetivos del juego en sí. Merece la pena recordarlo.



LOS MEJORES TRUCOS DE:

ALIEN VS PREDATOR - ANTS

BROKEN SWORD 2 - CLANS

C&C: TIBERIAN SUN - DRAKAN

NFL MADDEN 2000 - PHANTASMAGORIA 2

SILVER - LA AMENAZA FANTASMA

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

ALIEN VS PREDATOR



Lo primero que hay que hacer es ir a la carpeta llamada AvP_Rifs. Dentro de esta carpeta se encuentran todas las pantallas del juego, por lo que si cambias el nombre de una de ellas por la primera pantalla de una de las especies, al empezar esta primera pantalla ya no será esa primera, si no la que hallas cambiado.

Por ejemplo: si, tras realizar una copia de seguridad en otro directorio, borras el archivo Fall.RIF –primera pantalla del depredador– y renombras el archivo Area52.RIF –segunda pantalla del depredador– por Fall.rif, jugarás automáticamente la segunda pantalla sin tener que pasarte la primera.

Esto se puede hacer con cualquier archivo. Además se podrá jugar por ejemplo con el marine en una pantalla del depredador y así con todos.

ANTS

Introduce uno de estos códigos para activar el truco correspondiente:

Ctrl+L: Ver los puntos de vida de cada hormiga.

Ctrl+A: Seleccionar todas las hormigas que hay.

Ctrl+N: Seleccionar una sola hormiga.

Ctrl+P: Seleccionar la hormiga Anterior.

Ctrl+H: Recoger una hormiga de cualquier posición.

Ctrl+S: Parar la hormiga actual.

Ctrl+O: Opciones de visualización.

BROKEN SWORD 2

Hemos recibido mensajes de muchos seguidores de nuestra revista que tienen problemas con el final de este magnífico juego. Lo que hay que hacer es? Pablo, el indio de Marsella y Londres, bajará las escaleras de la Pirámide dejando a George solo con el general, Nico debe ascender por el ascensor, hablar con el general y luego con



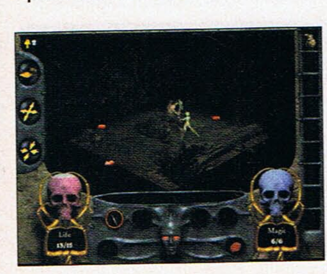
George, desatándole (1-1). Tenéis que meteros los tres (con Titipoco) en el interior de la pirámide. Tras examinar el dibujo, encontrarás dos palancas, que intentarás accionar, sin resultado aparente. Pide la colaboración de George, y una trampilla se abrirá. Mientras, el eclipse de Sol empieza... Nico tiene que girar las ruedas de modo que en el punto que se tocan se junten dos símbolos que formen una de las losas del centro. Cuando eso ocurra hay que pulsarla para marcarla. Dos losas del centro, una del panel de arriba y otra de abajo, forman una losa de la puerta del fondo. Cuando dos losas estén marcadas y formen una del fondo, hay que pulsar la losa correspondiente del fondo, que quedará fija. Tras estar las cuatro losas del fondo marcadas, se abre una puerta secreta por la que Nico se mete. Ahora George recoge la estatua y la usa en Titipoco, luego tira de la palanca en el dibujo que hay a la izquierda de ellos, recoge la antorcha y úsala en la que hay en la pared. Tira de la palanca y métete en la cámara de la izquierda, acciona la palanca de la derecha y luego la de la izquierda y se mete por la puerta del Norte. Tira la palanca situada más abajo, y métete por la puerta de abajo. Volverás a estar en la habitación del principio, pero ahora hay abierta otra puerta secreta. Tras salir de la puerta, echa un vistazo al friso del fondo y acciona la palanca del grabado de la derecha, descendiendo hacia...

CLANS

Durante el juego presiona la tecla "T" para acceder a la línea de inserción de



mensajes. Ahora podrás introducir:
/godmode: Modo Dios.
/nextlevel: Saltar al siguiente Nivel.
/room #: teletransporte a la habitación #.
/spawn #: Crear objeto # (Ver lista).
/moregold: Añade cien monedas de oro.
/tinymonsters: Monstruos pequeños.
/tinyplayers: Jugadores pequeños.
/insanity: Los monstruos se atacan entre ellos.
/repeat: Repite el último truco introducido.
/trig: Desconocido.
Los objetos que se pueden crear:
/spawn 0: Espada +1.
/spawn 1: Espada +2.
/spawn 2: Espada +3.
/spawn 3: Espada +4.
/spawn 4: Espada +5.
/spawn 5: Escudo +1.
/spawn 6: Escudo +2.



/spawn 7: Escudo +3.
/spawn 8: Escudo +4.
/spawn 9: Escudo +5.
/spawn 10: Anillo de Agilidad.
/spawn 11: Anillo de fuego (+3 Magia del Fuego).
/spawn 12: Anillo de la espada (+3 Espada).
/spawn 13: Anillo de la destrucción (+3 explosión).
/spawn 14: Anillo del Hacha (+3 hacha).
/spawn 15: Poción de Vida.
/spawn 16: Poción de Mana.
/spawn 17: Poción de fuerza.
/spawn 18: Poción de Magia.
/spawn 19: Poción de Vida.
/spawn 20: Veneno.
/spawn 21: Llave.
/spawn 22: Llave.
/spawn 23: Llave.
/spawn 24: Llave.
/spawn 25: Llave.
/spawn 26: Llave.
/spawn 27: Hacha +1.
/spawn 28: Hacha +2.
/spawn 29: Hacha +3.
/spawn 30: Hacha +4.
/spawn 31: Hacha +5.
/spawn 32: Armadura +1.

/spawn 33: Armadura +2.
/spawn 34: Armadura +3.
/spawn 35: Armadura +4.
/spawn 36: Armadura +5.
/spawn 37: Diez de oro.
/spawn 38: Quince de oro.
/spawn 39: Veinte de oro.
/spawn 40: Veinticinco de oro.
/spawn 41: Treinta de oro.
/spawn 42: Barra de oro.
/spawn 43: Barra de oro.
/spawn 44: Barra de oro.
/spawn 45: Rubí.
/spawn 46: Esmeralda.
/spawn 47: Diamante.
/spawn 48: Collar de Rubíes.
/spawn 49: Collar de perlas.
/spawn 50: Pergamino de confusión (Nivel 1).
/spawn 51: Pergamino de confusión (Nivel 2).
/spawn 52: Pergamino de confusión (Nivel 3).
/spawn 53: Pergamino de confusión (Nivel 4).
/spawn 54: Pergamino de confusión (Nivel 5).
/spawn 55: Pergamino de Explosión (Nivel 1).
/spawn 56: Pergamino de Explosión



(Nivel 2).
/spawn 57: Pergamino de Explosión (Nivel 3).
/spawn 58: Pergamino de Explosión (Nivel 4).
/spawn 59: Pergamino de Explosión (Nivel 5).
/spawn 60: Pergamino de Bola de fuego (Nivel 1).
/spawn 61: Pergamino de Bola de fuego (Nivel 2).
/spawn 62: Pergamino de Bola de fuego (Nivel 3).
/spawn 63: Pergamino de Bola de fuego (Nivel 4).
/spawn 64: Pergamino de Bola de fuego (Nivel 5).
/spawn 65: Uno de oro.
/spawn 66: Dos de oro.
/spawn 67: Tres de oro.
/spawn 68: Cuatro de oro.
/spawn 69: Cinco de oro.

/spawn 70: Pergamino de lluvia de meteoros (Nivel 1).
/spawn 71: Pergamino de lluvia de meteoros (Nivel 2).
/spawn 72: Pergamino de lluvia de meteoros (Nivel 3).
/spawn 73: Pergamino de lluvia de meteoros (Nivel 4).
/spawn 74: Pergamino de lluvia de meteoros (Nivel 5).
/spawn 75: Pergamino de rayo (Nivel 1).
/spawn 76: Pergamino de rayo (Nivel 2).
/spawn 77: Pergamino de rayo (Nivel 3).
/spawn 78: Pergamino de rayo (Nivel 4).
/spawn 79: Pergamino de rayo (Nivel 5).
/spawn 80: Poción extra de Vida.

C&C: TIBERIAN SUN



Algunas interesantes sugerencias para el modo multijugador:

Desde luego, el Bando NOD es mucho más poderoso que el GDI, las unidades aéreas de los GDI se pueden contrarrestar por las baterías SAM y los soldados lanzacohetes de los NOD y sin embargo, son mucho más poderosos, al nivel de armamento y edificaciones.

Para proteger correctamente la base, si juegas con NOD, coloca unos cuantos Cyborg por la base, sitúa asfalto por la zona construida de tu base, para impedir las molestas visitas de los NOD mediante los transportes subterráneos, y rodea con seis o siete artillerías la parte más asediada de tu base, sitúa también grupos de 5 ó 6 soldados lanzacohetes para evitar el daño de las unidades aéreas además de 3 ó 4 baterías SAM.

Para mantener un flujo constante de tiberio, ten tres refinerías y unas cinco cosechadoras, cuantas más tengas mejor, además en cuanto puedas haz una segunda central de construcción, para evitar problemas y acelerar la construcción, en momentos de problemas. Por supuesto en cuanto puedas debes de construir el dispositivo de ocultación para tu base, y manténlo siempre en línea, es decir, ten centrales energéticas de sobra.

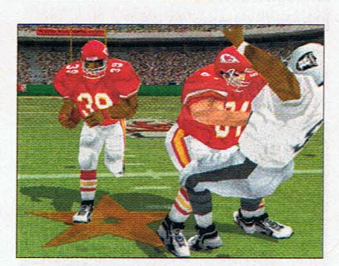
Para atacar al enemigo, puedes optar por la infiltración, construye 4 ó 5 transportes subterráneos, introduce en su interior ocho o diez ingenieros, la misma cantidad de cyborgs y el comando, ahora envía unos cuantos jeeps a disparar a las cosechadoras enemigas, atraerás con ello la atención enemiga, ahora envía los transportes, atrae el fuego sobre las unidades de soldados y después haz aparecer a los ingenieros, intenta tomar el centro de construcción, la fábrica pesada, las barracas, el silo y el centro avanzado de comunicaciones (en los GDI); en cuanto los invadas, véndelos, ahora bastará con 10 artillerías cubiertas por 8 ó 10 tanques para acabar con ellos.

DRAKAN, ORDER OF THE FLAME

Presiona "\" para activar el modo conversación, ahora teclea "**iamgod**" para activar el modo Dios, también puedes usar estos otros códigos;
Smoghead: Toda la vida.
debug on: Activa el modo "Debug".
debug off: Desactiva el modo "Debug".
all weapons: Para visualizar la lista de armas en el modo "Debug".

Para conseguir infinitas pociones y cristales: Accede a la pantalla de inventario, arrastra una poción fuera de la pantalla del inventario pero no la dejes caer al suelo. Sal ahora del inventario, por ejemplo a la pantalla de normal de juego, ahora tendrás una poción adicional. Repite la operación cuantas veces quieras, también funciona correctamente con los cristales de fuego, hielo y rayo.

NFL MADDEN 2000



Acaba la "Madden Challenge", ahora podrás introducir los siguientes códigos para conseguir las ventajas indicadas (todas las letras en minúsculas):
firstis20: Primeras oportunidades de 20 yardas.
painful: Heridas incrementadas.
nopicks: No hay intercepciones.

qbintheclub: Pases perfectos.
quarkandstar: Grandes jugadores contra pequeños.
itsinthegame: Estadio de EA.
wildwest: Estadio de Dodge City.
cowboys: Equipo de Marshalls.
mojo: Equipo de los 60.
sideburns: Equipo de los 70.
killerjoke: Equipo de payasos.
phalanx: Equipo de centuriones.
snaptaclepnt: Equipo de Sugar Buzz.
xmasgift: Estadio Navideño.
btheball: Cámara de Pelota.

PHANTASMAGORIA 2



Para entrar en el ordenador de Curtis hay que ir al puesto de Curtis –lo reconocerás por la foto de una rata–, sentarse en la silla, examinar la foto de Blob y también el cuaderno de notas; verás que contiene los teléfonos de tus compañeros; llámales con el teléfono. Ahora enciende el ordenador y cuando te pida el password, teclea "BLOB" (el nombre de la rata de Curtis).

SILVER

Cuando tengas el amuleto de invisibilidad, la forma más fácil de acabar con los enemigos finales que queden es:
Antes del combate, equiparte con la poción de fuerza y el amuleto de invisibilidad. Una vez echo esto, sólo hay que acosar al enemigo con la espada y golpes especiales hasta que muera. Si lo haces bien, no tendrás problema de aquí al final del juego.

STAR WARS. EPISODIO I: LA AMENAZA FANTASMA

Consejos para vencer a los enemigos finales:
Enemigo de la pantalla "Mos Espa" (donde el capitán Neg). Una vez que el monstruo ha salido de la jaula, le esquivamos y nos subimos a ésta, en la parte que tiene pared delantera, con lo cual el bicho se meterá dentro para intentar



atacarnos. Entonces saltamos a la parte de abajo y desde fuera de la jaula le atacamos con la espada. De ese modo es fácil vencerle.
Monstruo de Jabba en "Circuito de Mos Espa". Éste es bastante difícil, pero si te situabas delante de la puerta por la que sale antes de que salga, y en el momento en el que sale sin dejarle reaccionar le atacas con la espada láser dejando el botón pulsado, el bicho no te atacará y sufrirá graves daños por partida doble: tu espada y los pinchos que tiene debajo. Al final muere y si lo has hecho bien no te quita ni un solo punto de vida. El otro enemigo de esta pantalla no da excesivos problemas, se le devuelven los disparos con la espada y se ataca a las trampas que salen de vez en cuando (eso sí, si tienes granadas, se las puedes lanzar al principio para debilitarle).
Darth Maul en "Encuentro en el desierto", tampoco da excesivos problemas, simplemente se lucha con la espada y ya.
Para los que les de quebraderos de cabeza Darth Maul en "La batalla final", sólo decir que se le mata muy fácilmente colocándose enfrente y lanzándole 5 ó 6 misiles del lanzamisiles. Lo único que ocurre es que no tienes que malgastar misiles con Obi-Wan en otras pantallas y reservar 6 por lo menos para Darth Maul y así acabar el juego. Por cierto, hay una manera de que le virrey de la federación no te saque esa emboscada de androides después de hablar con él con la reina. Esto se hace matándole antes de hablar con él por ejemplo con el lanzamisiles, de modo que te pasarás la parte de pantalla que se juega con la reina.

TA: KINGDOMS

Después de empezar una misión multijugador o "Skirmish", pulsa la tecla **Enter** para que aparezca el cuadro de mensajes, presiona "+", e introduce uno, de los códigos que hay a continuación y pulsa de nuevo Enter para activarlo. Introduce de nuevo el código para desactivarlo:

atm: Rellena tus reservas de maná.
bigbrother: Las unidades dicen cosas distintas.
cdstart: Encience/Apaga la música.
combustion: Los enemigos Mueren.
dither: Se ven puntos en lugar de una línea de alcance.
doubleshot: Las armas hacen el doble de daño.
fogcolor 1-256: Cambia el color de la niebla al indicado.
halfshot: Las armas hacen la mitad de daño.
llose: Pierdes instantáneamente.
infrared: Enciende/apaga la niebla.
iwin: Victoria instantánea.
kill 0-4: Mata al jugador indicado
lotsablood: Más sangre.
lushee: Crecimiento de recursos limitado.
meteor: Lluvia de meteoritos aleatoria.
nanolathing: Doble uso de metal.
noenergy: No hay energía.
nometal: No hay metal.
nowisee: Mapa completo.
radar: 100% de cobertura de Radar.
shareradar: Información de radar compartida.
shootall: Atacar a cualquier enemigo.
sing: Las unidades cantan.
tilt: Máximo de hombres y Materiales.
zipper: Construcción más rápida.

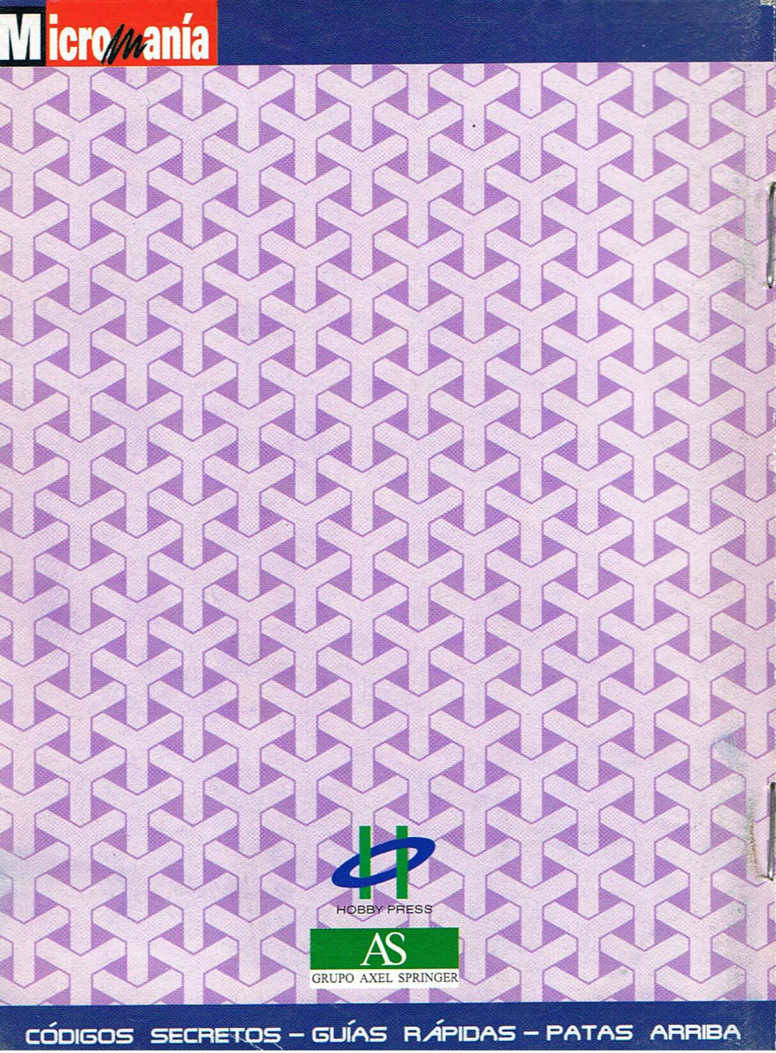
¿Cómo tener varios dragones?: Debes de jugar en el Bando de Aramon, utiliza al Rey para matar a los otros bandos, luego resucítalos, podrás construir su dragón, incluso el de los Cuatro Bandos;sólo funciona en el modo Skirmish.

Usando a Taros puedes tener a un mago de la mente para convertir los edificios enemigos y así poder construir casi cualquier unidad enemiga además de las tuyas propias, incluyendo su dragón.





Este libro se incluye conjunta e inseparablemente con la revista Micromanía 58


Micromanía
HOBBY PRESS
AS
GRUPO AXEL SPRINGER
CÓDIGOS SECRETOS – GUÍAS RÁPIDAS – PATAS ARRIBA